FINAL FANTASY XIII

Yeni neslin ilk Final Fantasy'si en sonunda elimizde! 5 yıllık bekleyişe değdi mi peki?

ÖZEL GOYUN POSTERİ HEDİYELİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

NİSAN 2010/04 | 6.50 TL (KDV Dahil) Sayı: 30 | ISSN: 1307-8933



İNCELEME
COMMAND AND CONQUER 4
15 yıllık strateji serisinin büyük finali! Kane'in son oyunu nasıl bitecek?

İNCELEME
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
FPS'ler arası savaşta, kazanılacak bir cephemiz daha oldu!

REHBER+İNCELEME
ASSASSIN'S CREED 2 (PC)
PC'ciler yaşadı! Hem inceleme, hem de tam çözümüyle Ezio'nun macerası sizi bekliyor!

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)
04
9 771307 893015



Ganon Vs. Link Colors /pacman23

EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

HANGİSİ DAHA ŞİDDETLİ?

“Sabahın erken bir vaktinde kapı çalındı, gözlerim uykulu bir şekilde kapıyı açtım. Karşımda kargocu duruyordu. Verdiği kargodan bir dergi çıktı. Dergiye baktığımda uykulu gözlerle garip uzay suratlı adamların arasında gezindim ve birden kendimle karşılaştım. Çok şaşırtıcı ve garip bir duyguydu. Bilgisayar oyunlarından, o garip sanal alemden oldum olası kaçarım ve bazen de yargılarım. İlginç olan, öyle bir dergide kendi cümlelerimle karşılaşmak oldu. Bir yandan da merakıma engel olamayıp diğer yazıları okumaya başladım. Çok şaşırdığımı söylemeliyim. Böyle çok katmanlı ve birikimli bir dünya ile karşılaşacağımı tahmin etmezdim. Gayet kafası çalışan bakışlar gördüm. Kendime kızdım dışarıdan baktığım için. Hayatın hoş öğretisi sanırım, ne diyeyim. Ama benim daha önce gördüklerim küçücük çocuklara benzin dökerek, ellerine silah tutuşturarak cinayeti kanıksatan oyunlardı. Ne diyebilirim ki...”

Geçtiğimiz ay Damla’nın Ekran Dışı sayfalarında Bingöl Elmas’la yaptığı röportajı hatırlıyor musunuz? Onun dergiyi okuduktan sonra yazdığı e-postadan alıntılandı yukarıdaki satırlar. Elmas’ın yazdıkları hem çok hoşumuza gitti, hem de bir kez daha sormak zorunda kaldık: “Oyun dünyası, şiddetle özdeşleştirilmekten kurtulabilecek mi?” Bir kez daha Oyungezer olarak en büyük sorumluluklarımızdan birinin bu yerleşik bakışı kırmaya, oyunlardaki şiddetin gerçek hayattakinden çok farklı olduğunu anlatmaya çalışmak olduğunu hatırladık. Ve evet, bunu God of War III gibi tüm zamanların en yaratıcı şiddet sahnelerini içeren oyunlarından birini deliler gibi oynadığımız ve bu şiddetli oyun karşısında çok da eğlendiğimiz bir ayda yaptık.

Bu bir çelişki gibi mi geliyor? Aksine... Bir oyunun içinde litrelerce kan akıtmanın gerçekliği asla öğretmenimizden yediğimiz bir tokadın gerçekliğiyle kıyaslanamaz çünkü. İnsanlar kendilerine yönelik bir saldırı ihtimali sezdiklerinde şiddet güdüsü harekete geçer ve çok basit bir gerçek olarak; oyunların ya da oyun karakterlerinin size saldırma ihtimali yoktur. İyi ki de öyle. Kratos’un öfkesini üzerimize çektiğimizi düşünüyorum da... Aman diyeyim. Sen de serin bir rüzgâr hissettin mi Sinan?

***

İlginç bir ay oldu vesselam… Uzun süredir beklediğim bir oyunu bitirip unuttum (God of War 3), ama hiç beklemediğim bir oyun bitirdikten sonra aklımı kurcalamaya devam etti (Metro 2033). Ve benim bu ay hissettiğim tek rüzgâr, nükleer savaş sonrası Moskova’sının nükleer kışının dondurucu soğuğundan esip gelen rüzgâr oldu. Moskova’nın altındaki metro tünellerinde korkunun gözünün içine bakarak takım arkadaşlarımızla şakalaşarak ilerlerken, yoldaşımız Khan’ın sözleri belki de son yılların en anlamlı oyun sonlarından birisine hazırlıyordu beni: “Ölüm ancak daha fazla ölümü, savaş ancak daha çok savaşı doğurabilir. Bu döngüyü kırmak için kararlı ve görevine bağlı olmaktan daha fazlasını, doğru olanı yapabilecek birisine ihtiyacımız var.”

Nazilerin, komünistlerin ve yaratıkların sürekli çarpıştığı bir FPS’nin ana fikri savaşmanın anlamsızlığı ve şiddete bir yerde dur demenin gerekliliği olunca insan sormadan edemiyor: Oyunlar gerçekten şiddete mi alıştırıyor insanları? Yoksa oyunlardan sadece şiddeti alıp eser sahibinin bize ulaştırmaya çalıştığı ana fikri görmezden gelen insanlarla mı doldurdunuz dünyayı?

Serpil & *Sinan*


AVLANMAYA
Wii
MONSTER HUNTER 3 Tri
16
CAPCOM
PAL
Nintendo
Monster Hunter Tri'nin dünyasına girmeye hazır olun. Çevrinizi öğrenin ve savaş yeteneklerinizi geliştin çünkü Monster Hunter Tri'nin devasa dünyasındaki epik yaratıkları sadece siz avlayabilirsiniz. Japon fenomen Monster Hunter Tri Avrupa'yı sallarken siz de hayatınızın macerasına hazır olun - sadece Wii'de.
Nisan 2010


HAZIRLANIN
MONSTER HUNTER 3 Tri
www.nintendo.com.tr

içindekiler

360drc



PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME

ORGANİZE SANAYİ



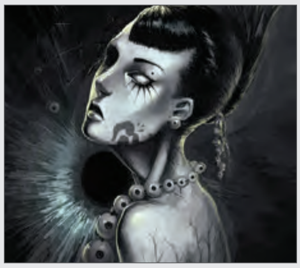
LOG-IN



bakmadan geçmeyin







DOSYA



EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

ROBOT TEKBOYNUZLAR ADINA, BU NASIL BİR DVD!



JUST CAUSE 2

KAOS İLE GELEN EĞLENCE

Uzun zamandan beri bir oyun demosunu bu kadar uzun süre oynadığımı hatırlamıyorum. İyi güzel de normalde yarım saatlik süre kısıtlaması var demonun, ben nasıl oldu da altı saatimi harcadım? Şöyle ki, demonun yanında bir de *demohack.zip* dosyası veriyoruz. Bu dosyanın içerisindeki *dropzone* klasörünü oyunu yüklediğimiz klasörün ("C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\just cause 2 demo" olsa gerek) içerisine çıkartıyoruz. Oyunu tekrar çalıştırıyoruz ve voila! Zaman sınırı kalksa da demo haritanın oldukça ufak bir bölümünü içeriyor. Siz bu satırları okuduğunuz sırada tam sürümü Steam üzerinden satışa çıkmış olacak, dilerseniz oradan satın alabilirsiniz.

Unutmadan benim ilk birkaç saat boyunca keşfedemediğim bir şeyi de yazayım. İki objeyi birbirine bağlamak için ilkini hedef alıp F tuşuna basılı tutmanız, ardından ikincisini hedef alıp tuşu bırakmanız gerekiyor. Bu şekilde örneğin bir düşman askerini bir tüpe bağlayıp uçurmak gibi absürt şeyler yapabilirsiniz. Yaşasın kötülük!

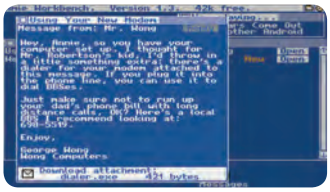
GEÇTİĞİMİZ DVD'NİN AYIBI!



Mart sayımızda verdiğimiz Research & Development adlı Half-Life 2 modunu yüklemeye çalıştığınızda karşınıza "The setup files are corrupted. Please obtain a new copy of program." şeklinde bir mesaj çıkıyormuş. Modun kurulum dosyasında bir hata oluşmuş, bu ay düzeltip yeniden DVD'mize ekledik. Sorunu bize bildiren EmrenTheGeneral'a teşekkürler. Artık oynayabilirsin Emren!

DIGITAL: A LOVE STORY

ARPANET BİLE GÜVENDE DEĞİL!

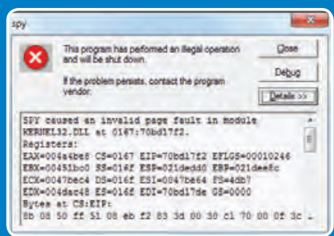


Uplink adındaki hacker'lık simülasyonunu hatırlıyor musunuz? Az çok onu andıran, ama hikâyesine daha çok ağırlık veren bir oyun Digital. 1988 yılında internetin henüz yaygınlaşmadığı, insanların günümüz forumlarının atası sayılabilecek BBS'ler (Bulletin Board System) aracılığıyla iletişim kurduğu bir döneme götürüyor bizi. Modem bağlantı sesini duyup nostalji yaşayacak, bol bol mesaj okuyacak ve bazı sistemlere izinsiz giriş yapmayı deneyeceksiniz. Yine de Digital'ı bir oyundan ziyade etkileşimli bir roman olarak düşünürseniz daha çok keyif alırsınız, bizden söylemesi. Ve faturaya dikkat.

Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

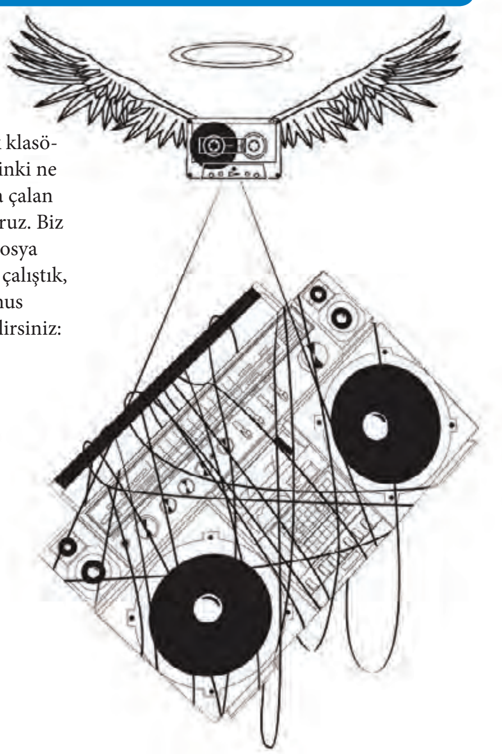
J.D. SPY



İçinizden birilerinin çıkıp da bu oyun hatalı deme ihtimaline karşı buraya yazalım dedik: Değil. Oyun hatalı değil yani. Ama eğer karşınıza çıkan hata mesajlarını okumadan kapatanlardansanız, oyunun geri kalanında sizi bekleyen bulmacaları çözmeniz de pek mümkün değil hani. İyisi mi vazgeçin siz, bu oyun sizi aşar. Bir dakika ya, nereye? Gaza gelmeniz gerekiyordu.

OYUN MÜZİKLERİ

1,5 GB BOYUTUNDA DEV ARŞİV!



Dev sayılmaz, kabul. Benim bilgisayarımdaki müzik klasörünün boyutu bile 100GB'a ulaşmışsa kim bilir sizinki ne kadar olmuştur. Yine de DVD'mizin arka planında çalan müzikleri, daha doğrusu oyun müziklerini sevdiğinizi biliyoruz. Biz de dedik ki sığdığı kadarıyla topluca bir ekleyelim şunları. Dosya isimlerini ve tag'lerini de elimizden geldiğince düzenlemeye çalıştık, bir hata olmamıştır inşallah. Velhasıl kelam, DVD'mizin Bonus bölümünde aşağıdaki oyunlara ait müzik albümlerini bulabilirsiniz:

- Auto Assault
- BioShock
- Clover
- Dawn of War 2
- Deus Ex 2: Invisible War
- Golden Eye 007
- Grim Fandango
- Lord of the Rings Online
- Machinarium
- S.T.A.L.K.E.R.
- Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- The Witcher
- Tomb Raider Underworld Deluxe

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Max & The Magic Marker
2- Metro 2033 videosu
3- SSF4 Hakan videosu
4- I Wanna Be The Fangame
5- Jazz Jackrabbit 2

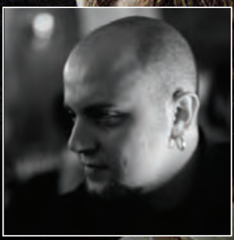

HANGİ MODEMİ TUTUYORSUN?
Takımına bağlıysan internete böyle bağlan.
Dört büyüklerin taraftar modemleri Avea bayilerinde.
KARTAL CELL
Fenercell
Fenercell 3G
GSM
GSM 3G
TrabzonCell
avea


Avrupa'nın En Büyük Oyun Ligi
ELECTRONIC
SPORTS
LEAGUE
ARTIK TÜRKİYE'DE
www.esl.eu/tr
ESL
Electronic Sports League

360drc



"Hakan'mış mış... Aklını alırım onun ben!"
syf 16 >>



DOMATES KAFALAR

Tarih boyunca para denen şey, her neyin içine girdiyse sağ bırakmamış. Eğitim, sağlık, güvenlik, sosyal haklar sürekli yükselen bu güç karşısında değersizleşmiş ve anlamını yitirmiş. Elbette ki sorun sadece para değil, paranın getirdiği ruh halleri türümüzün dengesiz karakteri yüzünden daha da beter olmuş zaman geçtikçe. İşte bu dünyadan kaçtığımız oyunların içinde de aynı çürümeye dair bir şeyler gördükçe ve hatta bizzat yaşadıkça suyun altına kaçası geliyor insanın, ses gelmeyecek bir yere… Geçtiğimiz ayın bombası Infinity Ward ile Activison'ı, EA karşısında adam eden iki sıkı oyun geliştiricisinin işlerinden edilmesiydi. Sen kalk Call of Duty yap, ardından başka bir şey yapmak istiyorsun diye işinden ol. Akıl alır gibi değil. Activision denen çukur şimdi de Visceral Games'den bozma Sledgehammer'a aksiyon-macera türünde CoD yaptıracakmış. De gidinin işe yaramazları sizi! Oyun bir klasik çıksa da ilk domates benden olacak.

Biterken çalıyordu: Editors – The Racing Rats

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



Parmaklarına kadar zırhla donanmış bir savaşçı ve yarı çıplak bir okçu bayan. Hiçbir şey olmasa bile Inexile'ın oyuncuların ne istediğini bildiğini söyleyebilirim

1- "Tıpkı Van Damme gibi tekme atıyorsun.. Seni de mi Büyükşehir Belediyesi çağırdı?"

2- Kılıç ve kalkan ok kadar hasar vermemesine rağmen, güçlü yaratıkları üstünüzde tutmak için tek dayanağınız olacak





HUNTED: THE DEMON'S FORGE

BİRİMİZ İKİMİZ İÇİN, İKİMİZ DE BENİM İÇİN! - ALİ SEZGİN

Kılıcınızı çekmiş, keşfettiğiniz zindanın derinliklerine doğru ağır adımlarla ilerliyorsunuz. Arkadaşınız okunu hazır etmiş, karanlığın içinden fırlayıp reflekslerinizin sınırlarını aşabilecek bir tehdide karşı hazır bekliyor. Bütün o olasılıkların içinde belki de akla gelebilecek en korkunç şey oluyor ve uzunca bir süre hiçbir şey olmuyor. Ne bir yaratık, ne de varlıklarını ele verebilecek bir işaret... Derken hırıltılar başlıyor. Sayısız kaynaktan duyulan, sonu gelmeyecek hırıltılar. Silahınızın sapını daha bir sıkı tutyorsunuz çünkü artık geri dönemeyeceğiniz bir noktaya geldiğinizi anlıyorsunuz. Sesler artmaya başladıkça kendinizi ortağınızla göz göze gelmiş, istemsizce sırıtırken buluyorsunuz... Hunted: The Demon's Forge'un dünyasına hoş geldiniz.

Dungeons & Dragons ekolünden gelen, insanı geren ve her kararın mağaradaki tehditlerden daha tehlikeli olduğu bir dünyaya girmeye hazırlanıyoruz. Oyunda iki kahramanımız var; güçlü – ve kel- savaşçı Caddoc ve zarif – ve yarı çıplak- E'lara. Caddoc yakın dövüşte uzmanlaşmışken, E'lara rakiplerini uzun mesafeden ok ve büyülerle haklamayı tercih ediyor. Hunted iki kişilik bir oyun; dolayısıyla mümkün olduğunca birbirinizin eksiklerini tamamlamaya, özelliklerinizi birleştirerek ilerlemeye mecbursunuz. Örneğin Caddoc'un kalkanıyla tutup oyaladığı bir yaratığı, E'lara oklarıyla kolaylıkla indirebiliyor. DVO'lara özgü bir özellik olan yaratıkları kendine çekebilme özelliği de oyunda büyük önem taşıyor olacak. Etrafına ölüm yağdıran E'lara ve çevredeki kaosu kendine çeken Caddec. İşte Hunted'ın dinamiği bu olacak.

AVA GİDEN AVLAR

Biz yapımcı InXile Entertainment'tan (InXile da kim derseniz, Brian Fargo! Brian Fargo kim peki derseniz, Interplay ve *Wasteland*!) bilgileri kopardıkça Hunted hakkında ilginç fikirler akmaya devam ediyor. Oyunu izleme şansı bulan çoğu kişi, yapımı "3D *Diablo*" olarak etiketlendirse de ben oynanışı daha çok 2009'un önemli oyunlarından *Demon's Souls*'a benzettim. *Demon's Souls* kadar acımasız olmayacak belki ama atiklik ve zekâya dayanan oynanış güçlü büyülerle harmanlanacak ve bizi biraz terletecek. Oyunu arkadaşınızla oynamak istiyorsanız ne yazık ki hem sizin hem de arkadaşınızın birer konsola sahip olması gerekiyor. InXile oyunun atmosferini ve oynanış dinamiğini bozmamak adına ekranı bölerek iki kişiyi birden oynatmayı hiç düşünmemiş. Gerekçe ne olursa olsun bu biraz can sıkıcı.

ÇEK ORADAN KARAKTERİNİ!

Ortaklaşa oynanan çoğu oyunda standart hale gelen özelliklerin tamamı Hunted'da da bulunuyor. Arkadaşınız oyunu tek başına oynuyor olsa bile istediğiniz zaman ona katılarak ikinci karakteri alabiliyorsunuz. Bunun haricinde elbette saçma sapan eşyalarla dolu bir karakter yerine kendi eşyalarınız ve seviye atlamış kahramanınızla da oyuna dahil olmanız mümkün.
Dünyası ve öyküsü oldukça derin olmasına rağmen, oyuncuyu doğrudan o dünyanın içinde yaşatma derdi olmayan bir oyun Hunted. Yapımcıların şimdilik hakkında sır verip sel vermedikleri *(Sel mi, onu n'apalım ki zaten, sır versinler-Serp.)* dünya hakkında bilgi almak istiyorsanız oyundaki karakterlerle konuşmanız yetecek. Ama amacınız sadece bir zindana girip hareket eden her şeyin canına okumaksa bunu da rahatlıkla yapmak mümkün. Ne kadar derinlemesine bir oyun oynayacağınız ve alacağınız deneyim tamamen sizin elinizde.

Hunted: The Demon's Forge'un gelip geçici bir eğlence mi, yoksa uzun yıllar oynanacak bir klasik mi olacağını inanın bana şu an için kestirmek çok güç. Bethesda'nın vaatleri kulağa güzel geliyor ama iki oyuncunun bir arada oynamasından çıkan değişkenlerin bu tarz bir oyuna ne çeşit zararlar vereceğini yakında göreceğiz gibi duruyor.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Bethesda
Çıkış Tarihi: Açıklanmadı
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Web Sitesi: www.bethsoft.com

ŞCR / InXile Entertainment

Bir zamanların önemli isimlerinden Brian Fargo tarafından kurulan InXile Entertainment'ın ismini duymamış olabilirsiniz. Birkaç iPhone oyunu dışında elle tutulur tek yapımları, eğlenceli fakat yeterince başarılı olamamış The Bards Tale'di. Hunted: The Demon's Forge onlar için büyük ihtimalle silkinip yeniden ayaklanma fırsatı olacak.

The Bard's Tale (2004)
RYO türünü fena halde tiye alan ama oynanışı ve grafikleriyle sınıfta kalan bir oyundu. Yine de tarzı sayesinde Bard's Tale'in hayran sayısı, oyunun kalitesine göre oldukça fazladır.

Karakterlerin birbirlerinin açığını kapatması büyük önem taşıyor. E'lara'nın bu noktada nasıl öne çıktığını görüyorsunuz.



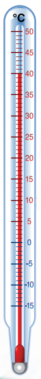


> Jimi Hendrix parçaları Rock Band'e özel olacakmış. > Xbox 360'a USB hafıza desteği geliyormuş. > Heavy Rain PS Move'u destekleyecekmiş. > Doom II Xbox Live'a geliyormuş. >>



ALICAM FISTIĞI, VURUCAM KIRBACI

Eğer ortaya Call of Duty gibi bir iş koymuşsanız ve başında olduğunuz firmanın ismi Infinity Ward'sa hayattaki tek sıkıntınızın "akşama nerede golf oynasam?" sorusu olması beklenir. Ama oyun sektörü de zaman zaman diğerleri kadar katı ve vefasız olabiliyor. Hatta Modern Warfare 2 gibi bir oyun yapıp firmanıza milyonlarca dolar kazandırsanız bile işinizden olabiliyorsunuz. Mart ayının başında Activision ani bir kararla Infinity Ward'un başındaki iki ismin; Jason West ve Vince Zampella'nın görevine son verdi ve Call of Duty markası için önemli kararlar aldı. Treyarch'ın yapmakta olduğu yeni Call of Duty oyunun 2010'da çıkacağını açıklayan Activision, asıl ilginç açıklamayı sonra yaptı ve Dead Space'in yapımcıları tarafından kurulan Sledgehammer Games'in, 2011 yılında çıkacak bir Call of Duty oyunu üzerinde çalıştıklarını belirtti. Bu oyun FPS türünde değil aksiyon-macera türünde olacak. "Bu yol, yol değil!" diye bağırmak ister gönül ama heyhat.



40drc ATEŞ



Mario'nun yaratıcısı Shigeru Miyamoto

"2009 içinde, 2008'deki kadar donanım ve yazılım satamadık. Demek ki yeterince eğlenceli ürünler çıkartamamışız piyasaya. Eğer yaratıcılığımızı yeterince konuşturabilirsek bir sorun kalmayacaktır."
(Yaratılıcılık konusunda bir sıkıntı yok tabii de yıl sonuna doğru çıkan oyunlar sizin canınızı çıkarmış olmasın sakın? Dragon Age, Modern Warfare 2, Uncharted 2 derken...)

"Hayır, gidişlerinden çok fazla etkilendiğimizi söyleyeme-yeceğim. Şu anda indirilebilir içeriğe odaklanmış durumda-yız. İşimiz insanların seveceği oyunlar yapmak."
(İki dakika sahip çıksaydınız be!)



Jason West ve Vincent Zampella'nın gidişinden etkilenmediklerini beyan eden IW sözcüsü Robert Bowling



İNTERNET KESİKTİ OYUN OYNAYAMADIM HOCAM!

Her firmanın korsanla mücadele kapsamında aldığı önlemlere saygı duyuyor ve hatta bunları destekliyoruz. Gelgelelim Ubisoft'un Silent Hunter 5 ve Assassin's Creed 2 için aldığı önlemler azıcık Hitler bıyığı gibi duruyor. Sistemin nasıl işlediğini az çok biliyorsunuz: Bir mağazadan veya internetten 'tek kişilik' senaryosu bulunan oyununuzu satın alıyor ve oynamak istediğinizde internete bağlanıp Ubisoft sunucularından oyunu doğrulatıyorsunuz. Kısacası, internete ihtiyacınız olmayan bir oyun için internete ihtiyaç duyuyorsunuz (ve ne gariptir ki burada mantıksız olan şey kurduğumuz cümle değil, olayın kendisi). Bu sistem elbette ki oyunlara beş kuruş ver-meyen +rep'çi gençliği sinirlendirdi, bu sinirin getirisiyse Ubisoft sunucularına saldırı şeklinde oldu. Ne yazık ki bu saldırı sonucunda, oyunu yasadışı yollarla oynamak isteyenler değil parası neyse verip orijinalini alanlar mağdur durumda kaldı. Hâl böyleyken Ubisoft bu sistemin arkasında daha ne kadar duracak, hepimiz bekleyip göreceğiz.

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Ben sana korsanı önleyemezsin demedim…

Ubisoft'un kendi ayağına sıkmasına neden olan kopya koruma sistemine ilk ciddi tepki Steam'den geldi. Bu sistemi kullanan Silent Hunter V ve Assassin's Creed II'yi İngiltere servisinden kaldıran Steam'e Ubisoft'tan cevap gecikmedi; "Biz öyle istedik!" Biz de yedik…

Molyneux'den masallar

Fable 2'yi PC oyuncularına koklatmayarak -300 dereceleri hak eden Molyneux, üçüncü oyunu PC'de görmek istediğini açıkladı. Yapımıyla ilgili bir açıklama olmasa da umut fakirin ekmeği diyerek aldık yukarı kısımlara. Saf mıyız ne?



Hay senin sıfatına

Orijinallik peşinde koşan biz gariban oyun sevdalılarını ihya eden Scribblenauts'un devam oyunu geliyor. En büyük yenilik olarak sıfatların da ekleneceği oyunla beraber birincil sıkıntımızdan, kebabımızı acılı isteyememekten kurtulacağız. (Anladınız di mi? Anlasanız komik aslında.)

Değmesin yağlı güreş!

Super Street Fighter IV'de Hakan isminde bir Türk karakter olacağını öğrendik. Zeki, çevik ve ahlâklı olmasını beklediğimiz Hakan, Kırkpınar yağlı güreşimizi bütün dünyaya tanıtacak. Hayda bre pehlivan! "Ya, bu LEVEL DOWN olmayacak mıydı?"



Lynch girişimi

Film olsaymış daha iyi olurmuş dedirten Kane & Lynch'in "oyun filmi" için Kane rolünde Bruce Willis'in rol alacağı önceden açıklanmıştı. Lynch rolü için açıklanan isimse Jamie Foxx. OGZ Casting Ajansı'na bile giremez bu seçim...

Harem server

Modern Warfare 2'yi çekici bir bayanla oynamak ister misiniz? Bir miktar dolar karşılığında bu hizmeti alabilirsiniz. Kendi kızınızı seçiyor, sohbet ediyor ve oyununuzu oynuyorsunuz. Daha ilerisi size bağlı. Gamecrush.com adlı bir sitenin verdiği hizmeti okudunuz. Bi' şey derdik ama…



Sevişmedi, tövbe diyin!

Ay içinde 14. sezonunun açılışını yapan South Park, EA tarafından dava açılmakla tehdit edildi. Sebep ne mi? Bölümün konu olarak Tiger Woods'un seks skandalını konu alması. Trey Parker ve Matt Stone da bizim gibi düşünüyor olsa gerek, "Çok da FIFA".

Çin malı müdahale

Counter-Strike'ta hile yapmanın ne denli ciddi bir suç olduğunu bilmeyen yoktur, en azından biz öyle sanıyorduk. Ta ki bunu bilmeyen Çinli bir oyuncunun kafatasının bir bıçakla delindiğini öğrenene kadar. Mucizevi şekilde kurtulan genç eminiz bin nasihati tercih ederdi…

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> > Söylentiler doğru değilmiş, henüz LBP 2 yokmuş. > HL 2'de Dr. Breen'i seslendiren Robert Culp vefat etmiş. > FEAR 3 gelecek ay açıklanacakmış.



George Washington artık "Hello, my good sir" diyecek parmak sallamak yerine.





1- Evet, okçular artık bir bölme öteden saldırabilecekler.

2- Ah İstanbul / İstanbul olalı / Hiç görmedi / Böyle altıgen.

CIVILIZATION V

DÖRTNALA GELİP UZAKDOĞU'DAN / AMERİKA'YA BİR TANK BAŞI GİBİ UZANAN / BU CIVILIZATION BİZİM - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Yazının devamına da saklayabilirdim ama beklemek istemiyorum. Hemen belirtmek istediğim bir şey var: Benim için çok özel olacak bir oyuna bakıyorsunuz. Hatta bir nebze daha genişleteyim bu argümanı; bütün Civilization hayranları için akıl almaz derecede özel olacak bir oyuna bakıyorsunuz. Seride devrim yaratacağı için değil, kulağa çok heyecan verici geldiği için de değil, sadece Civilization olduğu için. Yine gecelerce bizi başına kilitleyeceği için, bağımlılığımız olacağı için ve... Tamam tamam, biraz da seride devrim yaratacağı, kulağa inanılmaz heyecan verici geldiği için, üstüme gelmeyin.

ALTININ DÖRDÜ DEVRİMİ

Şimdi bütün Civ hayranlarının aklına gelen o soruyu cevaplayayım, "ne devrimi yahu?" Evet, farkındayım, devrim kelimesi oyun yapımcıları tarafından son bir iki yıldır hunharca kullanılıyor ("*FM*'de devrim yapıyoruz!" –"Ne geliyor?" – "Kadın menajer!") fakat bu CivV'in yine de çok radikal değişikliklere sahip olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Üstelik en radikali ne biliyor musunuz? Artık üzerine uygarlığımızı inşa edeceğimiz diyarımız kare kare değil, altıgen altıgen bölünüyor.

Bunun anlamı hemen dank etmeyebilir, ben de "ee" diye boş boş bakmıştım bunları açıklayan Firaxis sitesine. Fakat beş saniyelik bir matematiğin –ve CivV'te birimlerin çapraz gidemeyeceği gerçeğinin idrakinin- ardından şu sonuçlar diziliyor gözümüzün önünde: Bir, ünitelerimiz artık sekiz değil altı farklı yöne gidecek, yani manevralarımızı çok daha dikkatli kullanmamız gerekecek. İki, şehirler artık ilk aşamada çok daha fazla hammaddeye erişebilecek. Bunların üstüne bir de artık birden fazla birimi aynı bölmeye koyamayacağımız ve şehirlerin yaşam göstergesi olacağını ve kendi kendilerini savunabilecekleri gerçeğini ekleyin... Bir de orduların artık birleştirilemeyeceği hususu var tabii... Ne çıkıyor karşınıza? Şehir ele geçirmek ve askeri operasyonlar konusunda çok daha gerçekçi, çok daha zor bir Civ. Artık şehirler daha fazla hammaddeye hükmetmenin ve verimli topraklara doğru genişleyebilme özelliğinin gücüyle daha bir sağlam. Buna karşılık askerler eskisinden daha savunmasız.

PARİS'İN YOLLARI TAŞTAN

Gerçekçilik adına atılan tek adım bu değil. Grafiklerden tutun da yol sisteminin baştan alınışına kadar (Firaxis yetkilileri oyunun sonunda bir yol karmaşası görmeyebileceğimizi ve yolların öneminin değiştirileceğini ima etmiş birkaç yerde) CivV çok daha gerçekçi olmaya çalışan bir oyun olmuş. Diplomatik açıdan da durum farklı değil. Artık rakip uygarlıklar kendilerine has bir yapay zekâyla hareket ediyor, onlarla konuştuğumuzda kendi dillerinde cevap veren (ki hemen söyleyelim, ilk on sekiz uygarlık içinde Osmanlı da var ve lideri Kanuni) liderler bizi karşılıyor ve uluslararası ilişkiler, başına buyruk hareket eden şehir-devletler sayesinde olabildiğine karışıyor. Bu şehir-devletler de birer gerçekçilik abidesi... Rastgele çıkıyor ve aynı bir rakip uygarlık gibi davranıyorlar. Ve yine tıpkı onlar gibi işleri karıştırıyorlar ki her tecrübeli Civ oyuncusunun bildiği gibi Civ'de diplomatik durumlar her zaman karışıktır.

O halde şu noktada oyundan atılanlara da bakalım. CivIV'te bir diplomatik araç olan din, CivV'te oyundan çıkıyor. *Beyond the Sword*'un getirdiği casusluk puanları da aynı şekilde. Bunların oyundan çıkmasının sebebi yine muhtemelen gerçekçilik ama biraz hayal kırıklığı yarattığı da muhakkak.

BUNU YAPTIRMASAYDINIZ BANA

Civilization V, hakkında ön inceleme yazması zor bir oyun çünkü her ufak değişikliğin altında yatan kelebek etkisini gözlemlemeniz gerekiyor. Yine de, çok başarılı olmayan gözlem yeteneklerimle şunu söyleyebilirim; CivV, gördüğümüz en radikal Civ'lerden biri olmaya geliyor ve şimdilik buna hiçbir itirazımız yok.

KISACA

Tür: Sıra Tabanlı Strateji
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: PC
Site: www.civilization5.com

ŞCR / Firaxis Games

Piyasaya sürdüğü çoğu oyunda Sid Meier's öntakısını gördüğümüz şirket, 1996'da Microprose'dan ayrılan Sid Meier, Brian Reynolds ve Jeff Briggs tarafından kuruldu. Tam 14 senedir de bizi hayal kırıklığına uğratmadı.

Sid Meier's Pirates! (2004)
Görüp görebileceğiniz en eğlenceli korsanlık oyunlarından biriydi, sizi Karayipler'e bırakıyor ve bir hikâyenin sadece girişini veriyordu. Siz de istediğiniz şeyi, istediğiniz zaman yapıyordunuz. Valinin kızları da ayrı bir güzeldi.

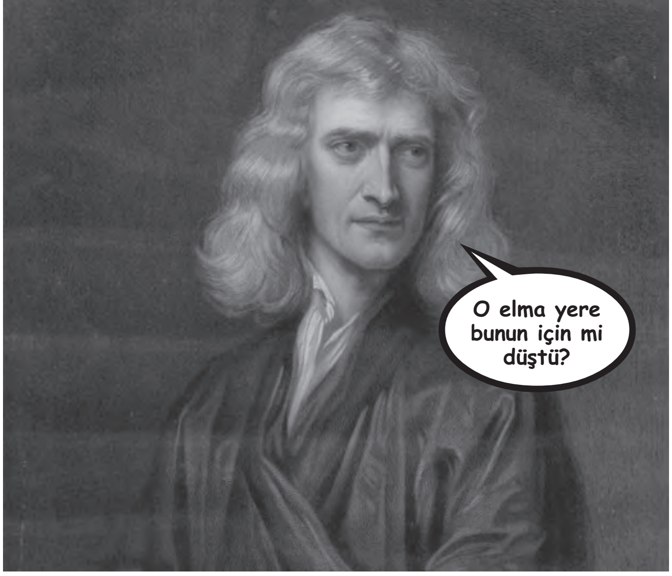
Sid Meier's SimGolf (2002)
Tamam, Firaxis bu değil, farkındayız ama biz bayılmıştık bu oyuna! Bir golf parkuru yarattığımız ve işlettiğimiz bu oyunda sahaya inip golf de oynayabiliyorduk. Havaalanları bile kurabiliyorduk. Ne güzeldi yahu.



HARİTA METOD DS

Birileri oyunların çocuklar için ne kadar zararlı olduğunu araştıradursun kimileri de oyunları çocuklar için nasıl daha verimli hale getirebileceğimizin derdinde. Mario ve Zelda gibi serilerin yaratıcısı Shigeru Miyamoto, hayattaki en büyük hedefinin oyun konsollarını okullara sokabilmek olduğunu açıkladı. Nintendo DS'i bir öğrenim cihazına çevirmeyi amaçladığını söyleyen Miyamoto, zaten şu anda konsolun Japon müzelerinde, galerilerinde ve akvaryumlarında kullanıldığını, yeni öğretim döneminden itibaren de ana sınıfı ve ilkokullarda kullanılmaya başlanılacağını açıkladı. Burada üzerinde durulması gereken elbette ki kullanılacak konsoldan ziyade konuya olan bakış açısı. "Oyunlar kötü, şeytan icadı, yanacaksınız" demek pek tabii en rahatı ancak bu imkândan maksimum verimi almak için çalışanlara engel olmayın bari. Bırakın "elin oğlu yapıyor" diyecek şeylerimiz bize kalsın.


Yeni okul çantanız.



SİZİN FİZİĞE KİM GİRİYOR?

Organize Sanayi'den bir haber çaldık bu ay ama mecburduk, magazin bizim işimiz nihayetinde. AMD ile Nvidia arasında bildiğiniz gibi tatlı(!) bir rekabet yaşanıyor ve iki taraf da birbirine oynamak konusunda çok istekli. En son olarak AMD üretici ilişkileri müdürü Richard Huddy, Nvidia'nın fizik motoru PhsyX'in oyun yapımcıları tarafından aslında tercih edilmediğini, bu teknolojinin oyunlarda kullanılmasının asıl sebebinin sadece para olduğunu belirtti. "Yapımcılar bunu istedikleri için yapmıyorlar, bunu yapıyorlar çünkü yapmaları için para ödeniyor. Bu nedenle bir oyunda PhsyX görürseniz eğer bilin ki bu yapımcının kendi isteği değil" diyen Huddy, bu açıklamayı -normal olarak- kendi açık fizik motorlarını överek bitirdi. E normal olarak.

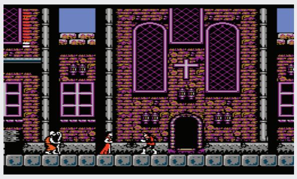
POMPEİ OLMASIN DA...



Yeni nesil oyun severlere bir sır verelim mi? Biz aslında macera oyunlarını çok seviyoruz, tahmin ettiğinizden daha çok hem de. Eskiden buralar hep bulmaca idi, piksel avı idi, ah ne güzel günler idi. Şu son günlerde sönmüş bir yanardağın yeniden harekete geçmesi gibi bir hareketlilik var macera oyunlarında. Bu ay iki eski dost aynı anda bizi ziyaret edeceğini açıklayarak bizi dumurdan heyecana doğru değişen bir duygu paletine sokuverdi. Serinin ilk oyunu olan The Secret of Monkey Island'ı özel versiyonuyla yeniden karşımıza çıkaran LucasArts, aynı güzelliği ikinci oyun olan LeChuck's Revenge için de yapmakta olduğunu açıkladı. Hemen arkasından da Telltale Games'in elinde yeniden hayat bulan Sam & Max'in, The Devil's Playhouse ismindeki üçüncü sezonuyla yeniden ekranlara dönüş hazırlığında olduğunu öğrendik. Mutluyuz.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Bu ay arı kılığında birkaç kişi elinde pankartlarla ofise dalıp "milyon dolar harcıyorlar bu oyunlara, yazık" diyerek tepkilerini dile getirdiler. HDEAS en yoğun ayını yaşadı. Zehrinizi kustunuz, rahatladınız tebrikler. Umut Gürel, Alper Kurt ve Piksel sayfalarından tanıdığınız yazarımız Emre Sümer'e teşekkürler. faruk@oyungezer.com.tr



1- Castlevania 2:Simon's Quest (1988)
Orijinali: "What A Horrible Night To Have A Curse."
Meali: "Lanetlenmek için amma korkunç bir gece."
Demek ki: Ya yarın lanetlenseydik pek sorun olmazdı da, bu akşam hiç olmadı be. Fazla havamda değilim abi.

2- Dragon Age: Origins (2009)
Orijinali
Lady Aeducan: "I could use a little sweeping off my feet."
Gorim: "I've got a well-built, magical broom just for you. But that's for later."
Meali:
Lady Aeducan: "Biraz ayakları-



mın yerden kesilmesi hoş olurdu aslında."
Gorim: "Elimde tam size göre biçilmiş bir uçan süpürge var. Fakat sonraya saklıyorum."
Demek ki: Bir cücenin leydisini mutlu etmek için sonraya sakladığı bir süpürgesi var… Nerede saklıyor acaba o süpürgeyi? Yorumsuz…

3- Ninja-kun:Ashura No Sho (1988)
Orjinali: "Conglatullations! You are great and super player. Great thanks! The game Ninjakun just has been terminated by you."
Meali: "Teborikkeler! Sen harika ve süper oyuncusun. Harika teşekkürler! Ninjakun oyunu önce az senin tarafından yok edildi."
Demek ki: Sevinçten doğru düzgün cümle bile kuramayan firma, bu sebeple oyunu katletmenin suçunu çaktırmadan bize atmaya çalışıyor. Bak şu çakallara!



TOP 20 PC

Efsane biterken tahtı da kaptı.



1 C&C 4: Tiberian Twilight
EA
Ne yaptın sen Kane?

02	Dragon Age: Awakening	EA	Yeni
03	Battlefield: Bad Company 2	EA	Yeni
04	Football Manager 2010	SEGA	Düştü
05	Warhammer 40K: Dawn of War 2 - CHAOS	THQ	Yeni
06	Napoleon: Total War	SEGA	Yeni
07	Metro 2033	THQ	Yeni
08	The Sims 3	EA	Düştü
09	Left 4 Dead 2	EA	Çıktı
10	The Sims 3: World Adventures	EA	Düştü
11	Supreme Commander 2	Square Enix	Yeni
12	Assassin's Creed II	Ubisoft	Yeni
13	Aliens vs Predator	SEGA	Düştü
14	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Düştü
15	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Düştü
16	Warhammer 40K: Dawn of War 2 - CHAOS	THQ	Düştü
17	Dragon Age: Origins	EA	Düştü
18	Mass Effect 2	EA	Düştü
19	Empire: Total War	SEGA	Düştü
20	The Stronghold Collection	2K	Yeni

>> > Napoleon'a ücretsiz genişleme paketi gelmiş. Steam'den indirebilirsiniz.

Super Street Fighter IV

BİZ DE ARTIK BU MAHALLENİN ÇOCUĞUYUZ, ONA GÖRE!

- VOLKAN TURAN

10 yıllık bir aradan sonra geçen yıl harika bir dönüş yapan Street Fighter, 14 ayın ardından "SFIV'ten daha büyük, SFV'ten daha küçük" denkleminde yeni bir oyunla dövüş oyunu severlerin nabzını yeniden yoklamaya karar verdi. "Süper" sıfatını çok seven Capcom'dan beklediğimiz bir hareketti bu ama bu defa sıradan bir indirilebilir içerik değil karşımızdaki. SFIV'te olmayan 10 karakter, her karaktere iki yeni kostüm, yeni ultra combo'lar (seçilebilir olacak), yeni online modları, oynanışta ufak düzeltmeler, yeni dengeler ve klasikleşmiş iki bonus bölümü içeriyor bu "süper" sürüm.

Yeni Online modların ilki, dörder kişiden iki takım halinde oynayabildiğimiz Team Battle. İyi bir dövüşçüden sonra iyi bir takım arkadaşı da olmak zorundasınız yani. İkinci online mod Endless. Kaybeden oyuncu sıranın sonuna gider, kazanansa oynamaya devam eder mantığıyla çalışıyor. Böylece gerçekten iyi olan kazanacak; şansa birkaç maç yenen değil. Üçüncü mod da Replay. Yenilenmiş ve makyajlanmış olarak gelen bu bölümde, oyuncuların maçlarını izleyebilir, belki yeni taktikler kapabilirsiniz. Yeni karakterlerin sekiz tanesini daha önce gördük ama iki tanesi yepyeni karakter. Şüphesiz bunların en ilginci de Hakan! Gelin şöyle, SSFIV'te hangi yüzlerle karşılaşacağız bir bakalım.



HAKAN

İlk Görüldüğü Oyun: Super Street Fighter IV **Ülke:** Türkiye **Teknik:** Yağlı Güreş - Yakın dövüşte can yakar. Her türlü enseden kavrar ve yuvarlar. Güzelce yağlanıp hızlı hareket edebilir ve rakiplerini köfte gibi sıkıp havaya fırlatabilir. **Geçmişi:** Çok sayıda kızı olan ve kızlarını çok seven bu Türk babası, tam bir pehlivan. SF evreninde bir konumu yok. Sadece daha kaliteli yağları aramaya çıkan Hakan, turnuvaya öylece katılıverir. E.Honda'ya da ufaktan sinir olmaktadır.



GUY

İlk Görüldüğü Oyun: Final Fight **Ülke:** Japonya **Teknik:** Ninjutsu - Duvardan duvara sıçrayabilir. Hızlıdır ve büyük hasar veren komboları vardır. **Geçmişi:** Final Fight'ta Cody ve Haggar'ın yanında gördüğümüz Guy, aslında çocuk yaşta bir suçlu durumuna düşmüştür ama Zeku adlı ustası tarafından Ninjutsu harikasına dönüştürülür. SF Alpha 2'de ustası Zeku'ya karşı yeni geliştirdiği tekniği kullanmıştır. Alpha 3'te de M.Bison'un peşine düşmüştür.



T.HAWK

İlk Görüldüğü Oyun: Super Street Fighter II **Ülke:** Amerika **Teknik:** Güreş/Yakalamak - Yakın mesafe dövüşür. Zangief gibi dairesel hareketlerle rakibini yakalar. Ünlü Condor Dive hareketiyle bir kartal gibi düşmanının kafasına iner. **Geçmişi:** Thunderfoot kabilesinin bir üyesi olan T. Hawk'ın anavatanı M. Bison tarafından ele geçirilmiştir. Ayrıca Bison, T.Hawk'ın babası olan Arroyo Hawk'ın da katilidir. Sadece intikam peşinde değildir, Julia adındaki kayıp kız kardeşini de aramaktadır dövüşçümüz. Alpha 3'te gördüğümüz kadarıyla Bison, Julia'nın beynini yıkamış ve kendi koruması yapmıştır. Yani T.Hawk'ın, M.Bison'ı tokat manyağı yapmak için sonsuz sayıda sebebi vardır.

ADON

İlk Görüldüğü Oyun: Street Fighter **Ülke:** Tayvan **Teknik:** Muay Thai - Sagat'tan farklı olarak, daha zayıf ama çok hızlı tekme odaklı hareketleri vardır. Duvardan yere, yerden duvara seri hareketler yaparak rakibi diken üstünde tutar. **Geçmişi:** İlk çıkan SF'da da gözüken Adon, aslında Sagat'ın en iyi öğrencisidir. Alpha 2'deyse Adon, ustasını yenip küçük düşürmek istemektedir ve Sagat'ın karşısına çıkmaktadır. Alpha 3'teyse Akuma'ya meydan okumaktadır. SSFIV'te Sagat'la alıp veremediği tüm hesaplara kaldığı yerden devam edecek.

CODY



İlk Görüldüğü Oyun: Final Fight
Ülke: Amerika **Teknik:** Sokak dövüşü - Yakından dövüşen Cody bıçak saplayabilir, kafanıza taş, gözünüze kum atabilir, hiç belli olmaz; çok pis dövüşmektedir. **Geçmişi:** Final Fight'ta, kaçırılan sevgilisi Jessica için her şeyi göze alan Cody, ilerleyen yıllarda ilişkisini bitirmiş, yeni heyecanlar peşinde koşarken de kendisini sokaklarda ve sonrasında da hapishanede bulmuştur. Alpha 3'te de oynanabilir karakter olan Cody hâlâ çizgili hapishane önlüğü giyiyor ve bileğinde kelepçelerle dolanıyor. Nereden nereye, hey gidinin Cody'si!

DEE JAY

İlk Görüldüğü Oyun: Super Street Fighter II **Ülke:** Jamaika **Teknik:** Kick-Boks - Gerçek hayattan Billy Blanks adındaki dövüş sanatçısından modellenerek yaratılan Dee Jay'in en büyük yeteneği çok hızlı tekmeleri. **Geçmişi:** Aslında o bir müzisyen ve asıl amacı müziğini hem daha geniş kitlelere iletmek hem de geliştirmek... Sanıyoruz ama SF evrenine genel olarak bakarsak, Dee Jay bir bilgisayar uzmanı da olabiliyor, bir helikopter pilotu da. Street Fighter filmini izleyenler Dee Jay'i hatırlar. Müzisyene benzer bir tarafı var mıydı?





JURI

İlk Görüldüğü Oyun: Super Street Fighter IV **Ülke:** Güney Kore
Teknik: Tae kwon do - Son derece güçlü ve seri tekmeleri vardır. Hangi yönden geldiği belli olmayan bu tekmelerle pek çok komboya giriş imkânı bulmaktadır. Çok can yakacağa benziyor.
Geçmişi: SSFIV'e eklenen ikinci ve son yeni karakter. Ayrıca Tae kwon do da SF oyunlarına eklenmiş oluyor böylece. Kendisi S.I.N. adlı kuruluşun bir ajanıdır. Bu kuruluş turnuvanın sponsoru ve ayrıca bir silah üreticisidir. Seth de bu şirketin CEO'su. Takma adı "Spider" yani örümcektir. Yavaş yavaş döver ve sinir bozucu şekilde davranır. Sol gözünde de ki-booster vardır.





Bu sekizinin yanında iki dövüşçü daha içeriyor SSFIV. Makoto, Japonya'dan katılan bir diğer kadın dövüşçü. 3rd Strike oynayanlar bu karate ustasını çok iyi tanır. Diğer dövüşçü de Dudley olarak açıklandı. Yine 3rd Strike oynayanların bildiği bu dövüşçü, bir ağırsıklet boksör. SSFIV'teki en büyük rakibi şüphesiz Balrog olacak bu İngiliz işadamının (bıyıklara dikkat).

IBUKI

İlk Görüldüğü Oyun: Street Fighter III **Ülke:** Japonya **Teknik:** Ninja Taijutsu - Çok keskin kılıç darbeleriyle çok canlar yakar. Havada oldukça etkilidir. Kaçması zor yakın kapmaları da vardır. **Geçmişi:** Japonya'da küçük bir köyde, kökleri çok eskiye dayanan bir ninja klanı tarafından büyütülen Ibuki, aslında bir lise öğrencisidir ve sadece yaşıtları gibi olmak istemektedir. Üniversiteyi kazanayım, bir erkek arkadaşım olsun, çamurdan olsun şeklinde düşünen bu ergen kızımız, 3rd Strike'ta üniversiteyi kazanır ama kazandığı yer aslında bir ninja eğitim yuvasıdır. Kaderinden kaçamayan Ibuki'yi SSFIV'te neler bekliyor, hep beraber göreceğiz.

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz

1 PORTAL 2

HÂLÂ HAYATTA

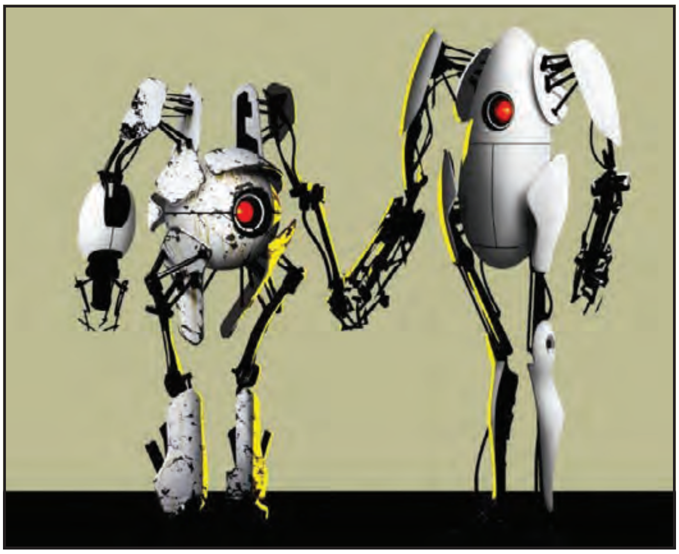
Mart ayının belki de en heyecan verici haberiydi Portal 2'nin açıklanması. İlk olarak Portal'a gelen bir güncellemeyle oyunculara ufak bir oyun oynayan Valve, devam oyununun ilk ipucunu bu güncellemeyle birlikte verdi. Daha sonra oyunun yapım aşamasında olduğu resmen açıklandı. Henüz elimizde çok fazla bilgi yok ancak oyunun ilkinden yüzlerce yıl sonra geçeceğini, GlaDOS'un intikam yemini ettiğini, oyun alanının ilkinden çok çok büyük olacağını, online multiplayer co-op imkanı sunacağını ve 50 dolarlık fiyatıyla o "küçük ama sempatik oyun" imajını değiştireceğini biliyoruz (aslında bayağı şey de biliyormuşuz). Ekim ayında piyasaya çıkması beklenen Portal 2, ilk oyunun sahip olduğu her güzelliğe yenilerini ekleyerek geliyor, test edilmeye hazır mısınız? Hemen yukardaysa yeni Portal'in kahramanı olacak karakter duruyor. Gördüğünüz gibi, Marvel süper kahramanına benzer bir tarafı yok. Yine de karakterini belirgin hatlarla yansıtan Portal gibi bir oyun için böylesini beklemiyorduk. Yine kırılgan ve minimal yaklaşıma sahip çizgilerle karşılaşıyoruz. Kaskı, bir şekilde bir ton tuzağı atlatacağının göstergesi gibi duruyor. Robot tasarımlarıysa insan gibi görünen ancak mekanikliği hissedilen bir duruşa sahip. (Niye moda yazısına döndü ki bu?)

Resmi Çıkış Tarihi: Ekim 2010
Bize göre: Valve'a güven olmaz

PC











2 FALLOUT NEW VEGAS

PC PS3 360

BAZILARI VEGAS'I KALDIRAMIYOR

Doyamadık radyasyona… Washington D.C.'den sonra sırada Vegas var. Daha düne kadar arabaların bagajlarından çıplak Çinli mafya babaları çıkan, otel odalarında kaplanlara ev sahipliği yapan günah şehrinin, günah işleyecek hali kalmamış pek. Oyunun ilk göze çarpan yeniliği takım olarak savaşmaya ve silah modifikasyonuna izin vermesi. Kurduğunuz çetenin üyelerine çeşitli emirler verebileceksiniz. Oyundaki farklı fraksiyonlar arasında tanınma sistemiyse direkt Fallout 2 dinamiklerini uygulayacak. Yani yakın olduğunuz bir grup yüzünden, bir diğeriyle aranız açılabilecek.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010 sonbaharı
Bize göre: Muhtemelen yeni yıl sezonuna çıkar



3- CRYSIS 2

PELERİN DEVREDE

PC PS3 360

Yerli Kardeşler "yeni bir orman türü" dese de mekânın New York olacağını biliyorduk. Oyunda yüksek ihtimalle Nomad'i canlandıracağız ve Crynet sistemleri ensemizde olacak. Şu an için elimizdeki bilgilerin odaklandığı genel tema, savaşların yeni harita özellikleri ve silah modifiye seçenekleriyle çok daha esnek olacağı. Zaten NanoSuit 2'nin ne denli geliştirildiğini hepimiz biliyoruz. Ancak büyük olasılıkla bu zırha hemen hikâyenin başında sahip olamayacağız. Senaryo detayları merak konusu tabii…

Resmi Çıkış Tarihi: Aralık 2010
Bize göre: Yeni yıl oyunlarından biri olacak.



4 DEUX EX: HUMAN REVOLUTION

NANO-TEKNOLOJİDEN ÖNCESİ

Oyun ilk Deux Ex'ten 25 yıl öncesinde geçiyor ve henüz genetik modifikasyon ilk oyundaki kadar ilerlememiş durumda. Oyunda yer alacağı açıklanan beş metropolden üçü; Shangai, Montreal ve Detroit kesinleşmiş durumda. Hikâye ilk oyundaki UNATCO'ya kadar uzanacak. Belki serinin hayranlarının hoşuna gitmeyecek ancak modaya uygun olarak Deux Ex de sağlık yenilenmesi sistemini kullanacak. Herhangi bir sağlık paketi olmayacak oyunda. Oyun öncelikli olarak bir FPS ama siper alırken üçüncü kişi kamerasına geçecek.

Resmi Çıkış Tarihi: 24 Eylül 2010
Bize göre: Sene sonuna sarkabilir.

PC PS3 360



5 TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

GELECEK DE BİR GÜN GELECEK…

Yine süper faşistlere karşı savaşma zamanı geliyor. Güney Amerika ile işimiz bitmiş, İskandinavya taraflarına ve Rusya'ya gidiyor olacağız. Anlaşılan o ki Ubisoft Paris geleceğin askerlerini tasarlarken epeyce bir bilim-kurguya kaçmış. Omuz üstü roketleri, küçük savaş robotları ve görünmezlik oyunun unsurları arasında… Yine takımın kullandığı zırhın üzerindeki ekipman ve zırhı modifiye edebileceğiz.

Resmi Çıkış Tarihi: 2010'un üçüncü çeyreği
Bize göre: Bu yılın sonlarına doğru çıkma ihtimali yüksek.

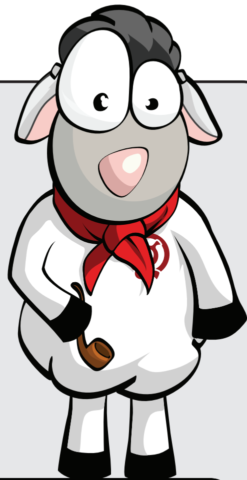
PC PS3 360

İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

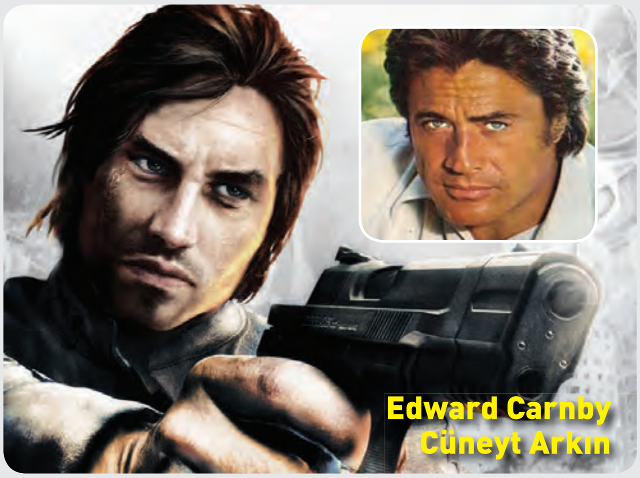
En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.



OGZ CASTİNG AJANSI



Geçen ay karakterin bizzat modellendiği Yvonne Strahovski'yi Mass Effect'ten Miranda'ya benzetmişiz. Özür dileriz. Gönderenler sağ olsun. Ayrıca Emre Gökmen de Türk dizisi izlemiyormuş, onu da buradan ilan etmiş olalım. Yine kapısında kuyruklar oluştu ajansın. Ajansın içinden bir dakika bile ayrılmayan Aykut Alp Konuk ve diğer katılımcılar Mahmut Şevket Karadağ, Furkan Önal ve Batuhan Hangun'e de ayrıca teşekkürlerimizi gönderelim. Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr



Edward Carnby
Cüneyt Arkın



GMan
Nestor Carbonell



KARMA KAŞIĞI

Avustralya'da 18 yaş üzerine hitap eden oyunların yasaklanmasının açtığı sıkıntıları daha önce pek çok kez dile getirmiştik. Bu yasaklamanın sorumlusu olan Güney Avustralya Başsavcısı Michael Atkinson'un "Motosiklet çeteleri, ailem ve benim için oyunculara nazaran daha az risk taşıyor çünkü gecenin ikisinde kapımın önünde bir motosikletli dolaşmıyor ama oyuncular dolaşıyor" açıklaması hâlâ hafızalarımızdayken, Avustralyalılar da bu yasağa tepkilerini koymaya devam ediyor. İlk olarak "Grow up Austraila" (Büyü artık Avustralya) isminde bir kampanya başlatan oyunseverler bu kez de zombi kılığına girerek bir protesto gösterisi düzenlediler. Amaçları herkesin dikkatini bu yöne çekerek bir kamuoyu oluşturmak olan bu insanlar sonunda istediklerini yavaş yavaş almış gibi görünüyor çünkü ay sonuna doğru gelen bilgiye göre Başsavcı Atkinson görevinden ayrıldığını açıkladı. Yerini dolduracak ismin kim olacağı, daha önemlisi koltukta nasıl bir zihniyetin oturacağı henüz belli değil. Şimdilik Avustralya'dan kulağımıza gelen tek şey, yükselen sevinç çığlıkları…



METUCON 2010

Ülkemizin en popüler öğrenci etkinliklerinden biri olan ODTÜ FRP Şenliği METUCON bir kez daha kapılarını açıyor, biz de son günlerin popüler titrlerinden biri olan "basın sponsoru" sıfatını alıyoruz. Almasak da desteğimiz tam ya… Neyse, 23-24-25 Nisan'da düzenlenecek METUCON 2010, masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunları, kostümlü partisi, D&D Battleground'u, Magic The Gathering Turnuvası, çeşitli stantları ve dost yüzleriyle katılımcılarına eğlence dolu üç gün sunacak. 14'üncüsü düzenlenen METUCON etkinliği, bu sene de ODTÜ yerleşkesinde yapılacak. Biz de orada olacağız.





ANKARA'YI PIKACHULAR SARIYOR

Hemen her evde akşamüstleri "Sıkörtııııl" diye atlayan küçük kardeşlerin üremesinin sebebiydi Pokémon. Fakat uzun zaman önce televizyon yayınlarından kaldırıldı ve tadı bazılarımızın damağında kaldı. Bu durum sizin için de geçerliyse "Pokémon Gijinka Parti"ye buyurun. Tamam, çok heyecanlanmadınız ama durun bir dinleyin hele. Öncelikle "Gijinka nedir?" dediğinizi duyar gibiyim. Gijinka dünyanın pek çok ülkesinde popülerleşmiş bir akıma verilen isim. Saçların, makyajın, kıyafetin veya aksesuarlarınla seçtiğin bir Pokémon'a benzemeyi veya onu simgelemeyi başarıyorsan tamamdır. Yani etkinliğe illa sıcak peluşlar içerisinde bir kostüm veya ağır bir makyajla gelmek zorunda değilsiniz. Elinize aldığınız bir pırasa sizi "Farfetch'd" yapmaya yeter de artar bile, iş sadece yaratıcılığınıza kalmış. Nintendo Türkiye'nin desteğiyle Türkiye'de ilk kez 8 Mayıs 2010 tarihinde düzenlenecek olan bu etkinlikte hem Pokémon'a ve eğlenceye doyacak, hem de Wii, DS sahibi olma ya da Sonisphere Festival'e kombine bilet kazanma şansı bulacaksınız. Ankara'nın prestijli sahnelerinden Saklı Kent'te gerçekleştirilecek olan etkinlikte, Nintendo Wii ile Pokémon maçları, konserler, Pikachu kızların dans şovları, kostüm yarışmaları, çekilişler ve daha pek çok "mini game" var.
Etkinliğin resmi sitesi olan www.pokemonparty.org'dan kostümler, parti ve konsept hakkında detaylı bilgiyi bulabilirsiniz. Bakınız bir basın sponsorluğu daha… Tiii!



ADINA ALDANMAYIN

Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, bu yıl dördüncüsü düzenlenecek Ulusal BÖTE Öğrenci Kurultayı'na 8-9 Mayıs 2010 tarihleri arası ev sahipliği yapacak. Kurultay, Türkiye genelinden çoğunluğu BÖTE Bölümü ve Bilişim teknolojileri kulüplerinden olan öğrenci, akademisyen ve öğretim görevlilerinin katılımıyla gerçekleşecek. Kurultay bu yıl "Gelecek Bilgi ve Teknoloji ile Şekillenecek" temasıyla Bilişim Teknolojileri ve Eğitim alanları harmanlanarak sunulan seminerlerle katılımcılarıyla buluşmayı hedefliyor. Kurultay katılımcıları m-learning, e-learning, web tasarımı, grafik tasarımı, eğitsel video ve oyun kategorilerindeki yarışmalarda projelerini değerlendirme imkânına sahip olacaklar. Adı kurultay olan bir etkinliğin amaçlarından biri de nasıl eğlenmek olabilir derseniz, orada da biz devreye giriyoruz işte. Yarışma jürisinde yerimizi aldığımız bir organizasyon nasıl sıkıcı geçebilir ki? Aha, basın sponsorluğu.
Ayrıntılı bilgi için **www.botekurultayi.com** adresini ziyaret edebilirsiniz.

MÜJDE! OYUNLAR ZARARLIYMIŞ!

Bilim adamlarına, oyun oynamanın çocuklara çok büyük zararları olduğunu ispat edene kadar uyku yok anlaşılan. Son olarak Ohio'nun Denison Üniversitesi'nde çalışan araştırmacı Robert Weis, küçük çocuklarda oyun oynamanın öğrenme yeteneklerinde kayba neden olduğunu bulmuş. Hiçbir oyun sistemine sahip olmayan 6-9 yaş aralığında 64 erkek çocuk üzerinde yapılan deneyde, çocuklardan yarısına derhal, diğer yarısına ise dört aylık bir eğitim süreci sonunda PlayStation 2 oyun konsolu verilmiş ve bu deneyin sonuçlarına göre konsollarını hemen alan çocuklar diğerlerine göre oyunlara daha fazla zaman ayırmış. Bunun sonucunda da bu çocuklarda öğrenme yeteneği kaybı olduğu teşhisi konulmuş. Şimdi koskoca bilim insanına laf etmek haddimize değil elbette ama bir deney uğruna çocuklara "oynayabildiğin kadar oyun oyna" dersen ve hiçbir şekilde ebeveyn müdahalesinde bulunmazsan, e o çocuk oynar kardeşim. 6 yaşındaki çocuktan "artık oynamamalıyım" demesini beklemek ve bunun sonucunda öğrenme yeteneğine laf sokmak ne kadar doğrudur biz bilemedik…





ONLIVE İÇİN GERİ SAYIM

OnLive'ın çıkış tarihi ve fiyatı da sonunda açıklandı. İnternetten satın aldığımız oyunu indirmeden direkt olarak oynama imkanı sunan OnLive, 17 Haziran'da Amerika'da görücüye çıkacak. Aylık 15 dolar net ödemesinin yanında her oyunu satın almak veya kiralamak için ekstra ücret ödememiz gerekecek olan bu sistem fiyat bakımından herkesi biraz şaşırttı. Zaten her oyun için bir ücret ödenecekken, 15 dolarlık aylık net ödemenin ne için olduğunu pek çözemedik. 2010 sonuna kadar 50 ila 60 arası oyunu kataloguna katmayı planlayan OnLive, sahip olduğu enfes düşünceyi bu fiyat politikasıyla hiç etmez umarız ki…

OYUNEZER!

BEN SANA BUGÜN ACIRSAM YARIN HAYAT ACIMADIĞINDA SENİN HALİNE KİM ACIYACAK?

Şimdi güzel kardeşlerim diyeceksiniz ki "hani *Mass Effect 2* ezecektin?" Az sabredin. Sömüremedim oyunu. Bakın ne işler açılmış başıma bu ay. Oyna oyna bitiremedim. Ben de uzun zamandır aklımda olan bir başka oyun ezmesi için kolları sıvayayım dedim. *Mass Effect 2* için meşe odunu yontmaya devam ederken boş durmak yerine *Aion*'a kafa göz girdim.

Sevgili oyungezerler, biliyorsunuz ki biz seviyoruz bu oyunu ve eğlenerek oynamaya da devam ediyoruz halen. "Sevdiğiniz oyunları hiç ezmiyorsunuz Kaan Beygh" demişti birkaç oyungezer. Onlar da geldiyse, hadi başlayalım:

Sevgili NCSoft; yıllardır oynuyoruz güzelim DVO'larınızı. Hem zevkle oynuyoruz hem de tutkuyla. Kimi oyunlarınız diğerlerinden biraz daha sığ. Olur o kadar. Yıllarca bizi eğlendirdikten sonra kalkıp diyorsunuz ki "biz *WoW* katili bir oyun yapıyoruz, görsünler bakalım *WoW* öyle mi olur böyle mi?" İyi güzel ediyorsunuz da, hiç düşünmüyor musunuz bu oyunu yaparken? Demiyor musunuz "biz bu oyunun üstüne fazladan bir şeyler eklersek insanlar anlamaz, en az 11 milyon kişi kalkıp zor der bu oyuna, basar gider"? Demiyor musunuz, "gezegende zora gelen insan sayısı azaldı, kime oynatacağız bu oyunu"?

- HEPİMİZ KORELİYİZ!?

Demiyorsunuz belli ki, böyle işler yapıyorsunuz. Peki, hadi diyelim bu bir isyan. Diyelim, "öğrensinler bize ne" dediniz. Yaptınız güzel grafikleri, kombat sistemi de yaptınız, az devşirme az gelişmiş iyi güzel de bir de ekonomi yapsaydınız azıcık, biraz daha kişisel beceriye yönelik olsaydı PvP ekipmanlar yerine, olmaz mıydı? Bak millet ağlıyor quest ekleyin görev ekleyin, grind yaptırmayın bize diye. Sabahtan akşama yaratık kesmekten Allah'ı şaştı *Aion* camiasının. Koreli değiliz ki hepimiz.

Nerede hani genişleme paketi? Asya'da 1.5 sene yaptığınız beta yetmedi mi? Hani nerede questler, yeni bölgeler? İlla grind mı yapacağız iki seviyede bir? Adam gibi bir crafting sistemi yapsaydınız da herkes her eşyayı üretmeye kalkmasaydı? Ekonomi canlansaydı biraz. Durduk yerde mal sürmeseniz, kendiniz ortama da düşürmesiniz fiyatları nasıl olur? Bak ağlıyor bizim elemanlar "1KK'dan aldım 500K'ya satamıyorum, ne oldu bir anda böyle" diye. Hadi geçtim ekonomisini, sistemini sevgili NCSoft, nedir bu karakter yaratma gerzekliği? Tamam çok güzel karakterler, istediğimiz gibi tipler yaratabiliyoruz. Ama biz elf, gnome yok diye sevinmiştik. 2 metrelik karakterimin bacakları arasında koşan 30 santimlik sorcerer'la nasıl kapışayım ben? Abiyi hedefe alamıyoruz ki bir saat. Bit kadar Elyos mu olur be? Bit kadar Asmodian? Önemli olan boyu değil işlevidir mesajı vermeye çalıştığınızı zannetmiyorum da nedir yani?

Karakteri yaratırken istediğimiz gibi ayarlıyoruz da bu karakteri yarattıktan sonraki üst baş muhabbeti ne olacak ya? Ben bornozla gezen templar'lar görmek istemiyorum arkadaş etrafta. Bir kaftan yapmışsınız evlere şenlik, gülmekten vuramıyorum herifin kafasına. Kafasına vurmak demişken, bak ne güzel Abyss yapmışsınız, hem gözümüze hem PvP damarımıza hitap ediyor. Ben sevmem zaten instance PvP'sini. Açık PvP olacak, candır. Ama dün gece girdi çocuklar 1500 kişi ortama. Karşı taraf daha da kalabalık. Bir an internet bağlantıma sövecektim, baktım bizde sorun yok, sunucu kasılıyor. Güzel kardeşim bu kadar adamı doldurduysan sunucuya, kaldıracaksın yükünü de.

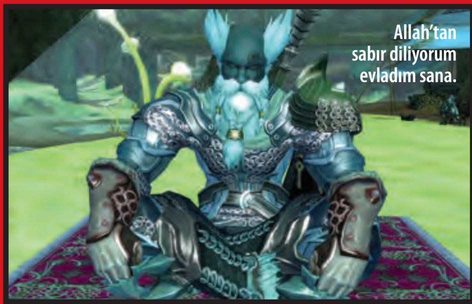
BİZİM HİÇ ÇANTAMIZ OLMADI ABİ :(

Getir şu genişleme paketini artık, bir iki bir şey ekle şu oyuna. DVO oynuyoruz sözde ama sosyal beceriler hâlâ yerde sürünüyor. Birbirimize iki mesaj atacağız diye oyunda ne kadar chat kanalı varsa alayına yazıyoruz mesajları istemeden. İlk DVO seninki değil, yapamıyorsan örnek al, tonla DVO var ortamda. Skill'lerimi koyacak bir iki toolbar ekle bir de. Yerleştireyim ekrana alayını rahat rahat. Dört tane bar koymuşsun al kullan diye, benim skill'ler dolduruyor fazlasını zaten neredeyse. İksirlerim var, buff'ım var, yemeğim var, masanın üstüne mi bırakayım bunları? Bak çanta diye ağlıyor millet.

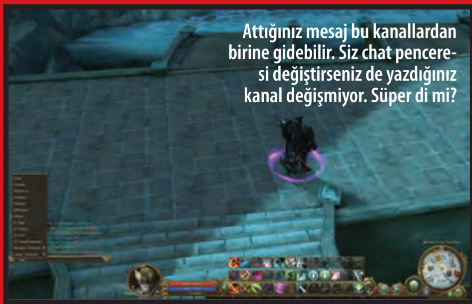
Ne evim var *SWG*'deki gibi, ne de şehrim. Milyon loot çekiyoruz oyundan, nereme sokacağıma şaşırıyorum. Sekiz karakter açtım, alayını doldurdum. Bak kasıyoruz deli gibi, 50 oldu millet. Ne zaman geliyor yeni içerik? Ben altı sene PvP yaptım *SWG*'de ama bir gün sıkılmadım. Ama PvP de yapamaz olduk. Hadi yavrum, hadi güzelim, gel adam et şunu artık. Kurtar bizi ekrandaki gudubetlerden, baş aşağı ekonomiden, kasılan sunucudan... Zaten uzun kalacağız buralarda. Bir el at, daha da uzun kalalım. Hadi üzme bizi. *Guild Wars 2* gelsin, onu da oynayacağız söz. Ha yok yapmam diyorsan yersin bilmem kaç milyon kişiden kafana meşe odununu, dönüverirsin yerden bitme *Lineage* karakterlerine, haberin ola!



Karakterimizi kişiselleştirmek iyi hoş da bu ne arkadaş, bu neeeeee? Nasıl bir fantastik evren bu!



Allah'tan sabır diliyorum evladım sana.



Attığınız mesaj bu kanallardan birine gidebilir. Siz chat penceresi değiştirseniz de yazdığınız kanal değişmiyor. Süper di mi?



Gel gel biraz daha yakında bak, Osmanlı nedir bildin mi?

AYIN EZENİ



Kaan Alkın

Günler uzayıp geceler kısalınca çatıdaki yerini ve dolunaydaki siluetini terk eden Kaan, ofisteki masasının etrafını siyah kağıtlarla kaplayıp Oyunezer ofisine çevirdi. Aion oynarken "burası benim köşem laan" diye bağıran Kaan'ı sakinleştirmek ancak yukarıdaki yazıyla mümkün olabildi.



Intel® Grafik Teknolojisi İle İşlemciyi Korur

ASUS P7H57D Serisi Anakartlar

GPU Boost ile Turbo Grafikler

ASUS P7H57D Serisi Anakartlar, yeni Intel® H57 yonga seti ile anakart performansında devrim yaşatıyor. En yeni Intel işlemcilerle tam uyumlu olan bu anakart serisi, entegre grafik motoru ile güçlü işlem kapasitesi ve çarpıcı grafik performansı sunuyor. Özel GPU Boost özelliği, farklı seviyelerde grafik işlemcisi yüklerini destekleyerek, görsel performansı oldukça artırıyor. Kullanıcı dostu grafik arabirimi, kolay menü kontrolü ve sezgisel navigasyonu da kullanımı oldukça kolay hale getiriyor. İleri seviye bilgisayar meraklıları ve genel DIY (Kendin Yap) anakart kullanıcıları için üretilmiş olan seri*, en hızlı veri transferi için en yeni USB 3.0 ve SATA 6G bant genişliği teknolojilerini barındırıyor. Bu yeni anakart serisi aynı zamanda Xtreme Design performans artırma araçları ile birlikte geliyor.

Yüksek Grafik Hızı İçin Vites Artırın

Bütünleşik görüntü hızlandırma özelliği ile çarpıcı grafiklerin keyfini sürün. Özel GPU Boost, HD rendering ve hızlı oyun işlemleri için; net, keskin ve hızlı görüntüler sağlayarak üzere grafik performansını artırıyor. Buna ek olarak, sezgisel kullanıcı arabirimi üzerinden ulaşılabilen gelişmiş ve esnek overclock seçenekleri, grafik performansını daha fazla kontrol edebilmeniz için çıkış parametrelerini kolaylıkla ayarlamanızı sağlıyor. GPU Boost ayrıca, ASUS Enerji İşleme Birimini (EPU) kullanarak enerji ihtiyaçlarınızı azaltmaya yardımcı oluyor. Bu, gerçek zamanlı olarak gücü azaltan tam bir sistem güç tasarrufu aracıdır. EPU, grafik işlemcisi sistemdeki yüklenme seviyesini otomatik olarak algılayarak yük seviyesi düşük olduğunda gücü zeki bir şekilde azaltıyor.

Optimizasyon Araçları İle Performansınızı Artırın

ASUS Xtreme Design Hybrid özellikleri ile sistem performansı etkili bir biçimde artıyor. ASUS Hybrid İşlemci ile sezgisel ve otomatik overclocking araçlarını kullanılarak performans kolaylıkla gerçek zamanlı olarak artırılabiliyor. Örneğin; CPU Level UP, yüksek uçlu işlemcilere benzer yüksek hızlar için tek bir tıklama ile işlemcinin hızının anında yükselmesini sağlıyor. Ayrıca, ASUS T.Probe dinamik faz dengeleyici ve ASUS Hybrid Phase sorunsuz güç sağlama özelliği ile genel sistem verimliliğini artırarak etkili bir şekilde soğutma sağlıyor.

Çarpıcı Hızda Veri Transferi!

256 GB'lik bir HD film dosyasını sadece 70 saniyede veya 4 MB'lik bir şarkıyı sadece 0.01 saniyede kaydedin! Bu son derece hızlı veri performansı, en son bant genişliği teknolojisine yönelik destek ile sağlanıyor. Özel bir genişletme köprüsü ile donatılmış olan seri, hızlı SATA 6G ve USB 3.0 transfer hızları sunuyor. SATA 6 GB/s sabit disklerin gerçek performansı ve 10 kata kadar daha hızlı USB transferi ile kendinizi şaşırtın!



* USB 3.0 ve SATA 6G performansı, opsiyonel U356 PCIe X4 genişletme kartına sahip P7H55 için mevcuttur.

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天



ŞANGAY'DA KÖPEK GÜNLERİ BAMBAŞKADIR...

- YİĞİTCAN ERDOĞAN

Şu an ön incelemesini okuduğunuz oyunun öncülü, yani serinin ilk oyunu Kane & Lynch: Dead Men garip bir oyundu. Eğlenceli miydi? Eh, belki öyleydi, en azından bunu savunanlar vardı. Nevi şahsına münhasır bir oyun muydu? Karakterler, işleniş ve sunum açısından kesinlikle öyleydi. Peki... Tartışmalı mıydı? Bakın orası bambaşka bir konu, zira tartışmaları oyunun kendisini bile gölgede bırakmıştı. Oyuna düşük not veren Gamespot editörü Jeff Gerstmann'ın, Eidos'un baskıları sonucu kovulmuş olabileceği iması, oyunun isminin geçtiği tartışmalardan cismini çıkartmıştı. K&L artık bir oyun değil, tartışma ve karmaşa topuydu, oyunluğu kalmamıştı. Peki o halde niye biz devamına üç sayfa ayırdık? Ya da bizi bırakın, Eidos niye bu oyunun devamına bütçe ayırdı? Çünkü pek sevgili okuyucu, Kane & Lynch o meşhur ikincioyundafaçasınıdüzeltennadirserilerden biri olmayı amaçlıyor. Çünkü sayın ve inanılmaz mükemmel okuyucu; Kane & Lynch 2: Dog Days sanıyorum ki gümbür gümbür geliyor.

İYİ DEVAM OYUNU AĞAÇTA YETİŞMİYOR

Peki nedir Dog Days'i Dead Men'in düştüğü çukurlardan çıkaracak olan? Oyunun yapımcısı Karsten Lund'ın verdiği demeçlere bakacak olursak tek bir kelime: Gerçekçilik. Dog Days'i sadece Dead Men'den değil *Gears of War* ve hatta *Uncharted 2*'den de ayıracak şey bu gerçekçilik. Parlak, plastik bir gerçekçilik de değil üstelik. Dog Days'de her şey her an Michael Bay efektleri içerisinde patlamaya hazırmış gibi gözükmeyecek, IO Interactive'in gerçekçilikten kastettiği şey bu değil.

Onlar tüm bunları sahtelik olarak alıyorlar, aynı Hollywood'un yaklaşık bir on sene önce yapmaya başladığı gibi.

Özel efektler, cilalanmış sinematografiler, statik kamera açıları... Kane & Lynch 2: Dog Days'e göre bunlar gerçek değil; gerçek artık YouTube, reality şovları, *The Blair Witch Project*. Elli dolarlık el kameralarıyla çekilen ve önündeki karakterler koştuğu zaman sanki biz elimizde kamera onların peşinden koşuyormuşuz izlenimi yaratan filmler, diziler ve televizyon şovları gerçek artık. Kane & Lynch 2: Dog Days'in gerçek anlayışının en büyük sembolü bu. Grafikler de, animasyonlar da, sesler de tamamen bu yaklaşımla geliştirilmiş. Şangay'ın plastik gerçekliğini kana bularken dramatik anlarda geri planda çalacak bir Jesper Kyd bestesi duyamayacağız Dog Days'in hiçbir noktasında. Yanımızda bir bomba patlarsa kalitesiz bir kamera nasıl ki o patlamayı tam alamazsa oyunun kamerası da alamayacak. Işıklar kameraya kötü yansıyabilecek ve açı hiçbir zaman o alıştığımız cilalanmış üçüncü şahıs açısı olmayacak. Kane & Lynch 2: Dog Days işte bu gerçekçilik üzerine kurulacak, hem hikâyesi hem oynanışı hem de grafik tarzıyla. Foto-realizm değil, Youtube-realizm.

YEMİNİMİ BOZDUM!

Tabii tek değişim bu olmayacak. Dead Men'de hata olarak görülen yerler veya geliştirilebileceğine inanılan noktalar da yeni bir karakterle karşılayacak bizi. Örneğin, isim sırasında ufak bir değişikliğin zamanının geldiğini göreceğiz artık, zira ilk oyundaki sosyopat şizofrenimiz Lynch, kankasının emir eri olmaktan oyunun ana karakteri olmaya terfi edecek. Evet, aynen öyle, artık Kane yerine ilaç bağımlısı şizofrenimiz Lynch'i kontrol edeceğiz, hatta oyun onun içinden çıkmaya çalıştığı bir davayı konu alacak. Lynch Şangay'a gitmiş, küçük suçların şehrinde büyük abiyi oynar ve sevgilisi Xiu'yla örnek bir aile saadeti yaşarken (yani sosyopat şizofrenler ne kadar örnek bir aile saadeti yaşayabilirse) büyük bir iş teklifi alır. Bu işi kaçırmak istemiyordur ve güvenebileceği tek kişiyi arar; Kane'i. Kane, Lynch'i sevmiyordur, Lynch de Kane'i, ama ikisinin de bu işten çıkarları vardır, ikisi de bir defalığına daha başlarını belaya sokmayı kabul eder. Tabii Kane ve Lynch'ten söz ederken, tüm bu olayların kan seviyesinden bahsetmemize gerek bile yok herhalde.

ŞİZOFREN ANA KARAKTERLER

Tamam o zaman, Kane değil Lynch ana karakter sıfatında bu sefer. Peki ilk oyundaki sistem nasıl tersine işleyecek? Kane, Lynch'ten emir alır mı? İşte IO'nun ilk oyunda yanlış gördüğü noktalardan bir tanesi. Onlara göre Kane & Lynch ikiye bölünmüş bir oyundu, taktiksel, *Freedom Fighters* benzeri bir kafaya sahip oyun ve aksiyon bazlı *Gears of War* ve *Uncharted* gibi çağdaşlarından feyz alan bir oyun. Dog Days bu kafa karışıklığının üzerine bir gün gibi doğmaya geliyor ve tarafını açık açık belli ediyor: Oynanış yapısındaki taktikselliğe güle güle demeye hazır >>





LYNCH... FOXX? EFENDİM?

Kane & Lynch: Dead Men'in çok eski bir dergide çok eski bir ilk bakışı vardı, hatırlar mısınız bilmem. Hatta o dergi o ay çift kapaklı çıkmıştı ve kapaklardan biri de Kane & Lynch: Dead Men'di. O ön incelemede de daha çıkmamış bu oyunun film haklarının satın alınıldığına dair ufak bir bilgi vardı. O ufak bilgi koskocaman bir gerçek şimdi; ilk oyunun filmi gerçekten de geliyor. Senaristi Kyle Ward, yönetmeni henüz belli değil ve başrol oyuncuları Bruce Willis ile... Eee, Jamie Foxx. Evet, Jamie Foxx, Lynch'i oynuyor.

Kotaku'nun yayınladığı ilk izlenimlere göre film Dead Men'in senaryosunu yakından takip ediyor fakat birkaç ufak fark var. Görünüşe göre Kane'in kızı ondan alenen nefret ediyor. Ayrıca Lynch, ağır ilaç kullanan bir şizofren olmasına rağmen biraz ilginç konuşuyor ve bu konuşma tarzı oyundaki Lynch'ten ziyade standart Hollywood şizofrenlerini andırıyor, hatta biraz *Rain Man* etkileri olduğunu söyleyebiliriz.

Film hakkında bilinen pek fazla şey yok. Yine de rolün Jamie Foxx'a verilmesi, senaryodaki ufak değişiklikler ve gelen ilk izlenimler filme dair beklentilerimizi yükseltiyor. Hem bakarsınız bu yeni bir kural dahi yaratabilir, bir bakmışız ki bundan sonra iyi eleştiri almamış her oyunun filmi gayet de iyi oluyormuş (ben de inanmadım pek, evet).

ŞCR / IO Interactive

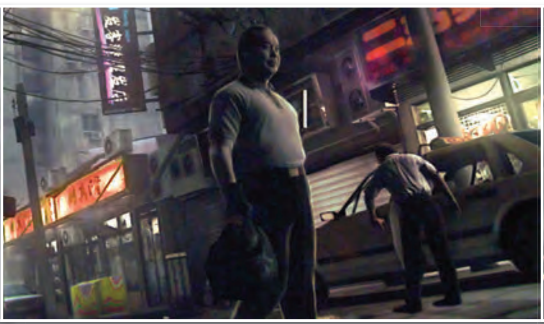
1998'de kurulan Danimarkalı firma, İskandinavya'yı oyun dünyasında gururla temsil ediyor. Eidos'taki çalkantılardan bile etkilenmediğine göre bir 12 sene daha yaşar herhalde.

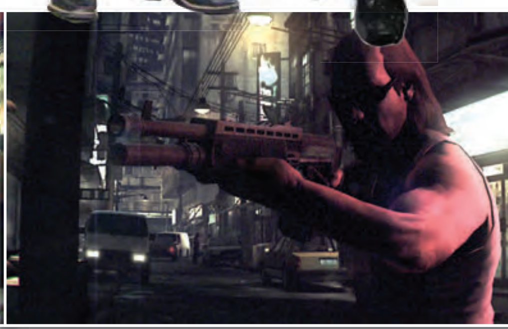
Hitman: Blood Money (2006)
Hitman serisinin belki de en iyisiydi, Contracts'ın seriyi soktuğu duraklama döneminden sonra Hitman hayranlarına ilaç gibi gelmişti. O bu kadar iyi olmasa muhtemelen Hitman 5'i bu kadar ateşli istemezdik.

Freedom Fighters (2004)
Amerikan propagandası mıydı, evet. Deli goygoycu muydu, evet. Eğlenceli miydi peki? İşte bu da ilk iki cevap kadar kesin. IO'nun en acayip oyunlarından biriydi ve taktiksel oynanışıyla bizi inanılmaz etkilemişti.











DOG DAYS, İLK KANE & LYNCH'İN TOPALLADIĞI NERESİ VARSA ORAYA MERHEMİ DAYAYAN BİR OYUN OLACAK. ONLINE CO-OP'TAN VURUŞ HİSSİNE KADAR...



PEKİ ŞANGAY?

Çin denince akla gelen iki şehirden biridir Şangay. Binlerce yıldır farklı değişimler ve dönemler içerisinde ayakta kalabilmiş, Çin İmparatorluğu'nun iki elmasından biridir. Kuzeni Pekin'in aksine hayatının her döneminde önemli bir şehir olmamıştır; Song Hanedanlığı döneminde kasabadan bir pazar şehrine, Yuan Hanedanlığı dönemindeyse önemli bir liman şehrine dönüştürülmüş, Ming Hanedanlığının şehre yatırımları sayesinde Ortaçağ'da bir atılım daha yaşamış, Qing Hanedanlığı sırasında imparatorluğun en önemli liman kenti olmayı başarmıştır. "Suyun üstünde" anlamına gelen Şangay şu an 20 milyon kişiyle ev sahipliği yapıyor... Kane ve Lynch dâhil olmak üzere 20 milyon.

İşte anahtar nokta bu: Kane ve Lynch'in yeni macerası için bu şehrin seçilmesinin sebebi ne? Yapımcıların açıklamalarına göre oyun Şangay'ı seçmemiş, Şangay oyunu seçmiş. Yapımcılar geliştirme periyodunun her anında ilham için Şangay'a dönmüşler, altın ve elmasların ucuz plastik ve sahte kürklerle birleştiği Şangay, Kane ve Lynch'in gerçekçi kontrastına esin kaynağı olmuş. Yağmurlu, puslu bir sokaktan parlaklığın tek gerçek olduğu bir caddeye çıktığınızda hissedecekleriniz yapımcılar için Kane & Lynch 2: Dog Days'in tüm o hissiyatının müthiş bir özeti. Eh, ne diyelim, onlar mutlularsa biz de Şangay'da katliam yaratmaktan mutlu olacağız kuşkusuz.

>> olun. Artık yok edilebilir siper sistemimiz ve *'down-but-not-out'* mekaniği sayesinde aksiyona çok daha yatkın bir Kane & Lynch'e sahibiz. Yani karakter yere inse bile son anda birilerini devirmeyi başarabilirse gaza gelip ayağa kalkabilecek. Neyin arkasında saklandığımıza dikkat etmek ve *Left 4 Dead* ile *Army of Two*'daki sistemlere benzer bir dinamikle ölmeden önce tecrübe ettiğimiz bir sürünme safhasında ne yapacağımıza karar vermek yegâne taktiksel kararlarımız olacak.

Oynanış hakkında bildiklerimiz bunlar. Bir de ortalıkta dolaşan ve çok büyük toz kaldıran bir dedikodu var... Tahmin edebiliyor musunuz? Ana karakterimiz Lynch, bildiğimiz gibi, ilaçları olmadan mani nöbetleri geçiren bir şizofren... Peki, bu sefer onu biz kontrol ettiğimize göre, ona o ilaçları kim verecek? İşte oyunun şu an internetlerde dolaşan en büyük dedikodusu bu, ya o ilaçları Lynch'e vermek oyun mekaniklerinin bir parçası olursa? Şöyle bir senaryo düşünün: Lynch'le bir göreve çıktınız, uzun olacağını hissettiğiniz bir görev bu ve sizin de sadece üç hapınız kalmış, idare edebilecek mi bilmiyorsunuz. Hapları hemen kullanmaya başlar mısınız? Yoksa sonlara doğru, uzayacak çatışmalara mı saklarsınız? Henüz IO bu dedikoduya cevap vermedi ama gerçek olması durumunda hâlihazırda eşsiz bir oyun olma yolundaki Dog Days'in anayolu bütünüyle terk edip bizi kendi elleriyle çizdiği bir patikaya sokacağı kesin.

BİZE BİR HITMAN 5 SÖZÜN VARDI IO?

IO Interactive aslında oyun dünyasının en eşsiz firmalarından biri, öyle olmasalar *Hitman*, *Freedom Fighters* ve *Kane & Lynch*'in üstüne *Mini Ninjas* gibi bir oyunu nasıl üretebilsinler? Ama tüm bu eşsizliklerinin ötesinde onlar bizim için hep *Hitman*'in yapımcısı olarak kalacak... Ve biz de onlara şu soruyu sormaya devam edeceğiz: Bir sonraki *Hitman*'e n'oldu?

Oyunun adının *Hitman 5: Killer* olacağından tutun da yeni çıkacak bir Hitman filmiyle bağlantısına kadar pek çok söylenti dolaşıyor ortalıkta ama şüphesiz bunların en ilginci oyunun yapımcısının IO Interactive değil de *Batman: Arkham Asylum*'un yapımcısı Rocksteady Studios olacağı. Bu şaşırtıcı bilgi, oyunun hareket yakalama çalışmalarında çalışmış Mark Sloan'ın CV'sinde *Hitman 5*'e yer verip işi veren olarak da Rocksteady Studios'u göstermesiyle ortaya çıkmış. Tamam IO da sevdiğimiz bir ekip ama Rocksteady ihtimalinin fazlasıyla heyecan verici olduğunu itiraf etmeliyiz.



YEMİNİMİ BOZDUM KANE!

Kane & Lynch 2: Dog Days bu işte. Tek bir cümleyi üç sayfa boyunca detaylandırmama izin veren bir oyun. Kane & Lynch: Dead Men nerede topalladıysa oraya merhemi dayayan bir oyun. Online co-op mu yok demişti oyuncular? IO online co-op'un varlığını açıkladı. Vuruş biraz sağlıksız mı demişlerdi? Vuruş hissi geliştirildi. Lynch'e sonsuz bir ilgi mi vardı? Lynch artık ana karakter. IO Interactive ve Eidos eleştirmenlerin ve oyuncuların getirdiği tüm yorumları yapıcı bir şekilde ele almayı tercih etmişler ve Dog Days'i Dead Men'in yıkıldığı yerlere inşa etmişler. İyi mi olmuş, kötü mü olmuş el diske değmeden bilinmez fakat bir şey kesin; Kane & Lynch 2: Dog Days kesinlikle heyecan verici olmuş. Gerçekçilik anlayışından baştan düzenlenmiş oyun mantığına kadar her şey Dog Days'in ikinci bir *Assassin's Creed II* veya *Mass Effect 2* olabileceğini gösterir nitelikte. Restini görüyoruz o halde IO... Görüyoruz ve birtakım beklentilerle arttırıyoruz.





KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: PC, 360, PS3
Web Sitesi: www.kaneandlynch.com



www.mavishop.com
BİLGİSAYAR
MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
OYUNUN KEYFİNİ SÜRÜN!
playseats
İhtiyacınız olan tüm Uçuş Koltuğu ve Sürüş Koltuğu modelleri ve aksesuarları MV Shop Mağazalarında!
En Yeni Oyunlar MV Shop Mağazalarında!
CEVAHİR ALIŞVERİŞ VE EĞLENCE MERKEZİ
ŞİŞLİ - İSTANBUL
1. KAT, NO:125
Mağaza: Cevahir AVM, Büyükdere Cad.
1. Kat Mağaza No: 125 Şişli / İstanbul
Tel: 0212. 380 01 50-51
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com
www.mvshop.net
yetkili@mavishop.com
www.cizgireklam.com.tr

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
84 TL DEĞİL
SADECE 50 TL

* Kasım 2007-Aralık 2008 sayıları dahildir. Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargo bizdendir :)



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009

> **KAPAK:** Assassin's Creed 2
> **HEDİYE:** Mount & Blade Tam Sürüm, 68 sayfalık Aion Kitabı
> **İLK BAKIŞ:** Fable 3
> **İNCELEME:** Aion, Uncharted 2, Borderlands, Brütal Legend, Machinarium, NBA 2K10, PES 2010, Tekken 6, Tropico 3, Operation Flashpoint 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Machinarium



ARALIK 2009

> **KAPAK:** Call of Duty Modern Warfare 2
> **HEDİYE:** Starcraft 2 ve Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** Left 4 Dead 2, Dragon Age, Torchlight, Avatar: The Game, Bayonetta, DJ Hero, Forza Motorsport 3, Ratchet & Clank Future, God of War Collection, Super Mario Bros Wii
> **REHBER:** Dragon Age Origins



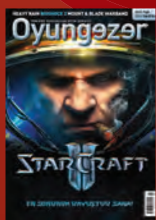
OCAK 2010

> **KAPAK:** Oyunların 10 Yılı (Altın Kapak)
> **İLK BAKIŞ:** Halo Reach, Metro 2033, Dante's Inferno
> **İNCELEME:** Dark Void, The Saboteur, Football Manager 2010, King's Bounty: Armored Princess, Ninja Gaiden 2, Eye Pet, Little Big Planet (PSP), Legend of Zelda: Spirit Tracks
> **REHBER:** Modern Warfare 2



ŞUBAT 2009

> **KAPAK:** Mass Effect 2
> **İLK BAKIŞ:** Prince of Persia: Forgotten S., True Crime, Spec Ops The Line
> **DOSYA:** Best of 2009
> **İNCELEME:** Mass Effect 2, Napoleon Total War, The Void, Aliens vs Predator, Darksiders, Eve Online Dominion, Divinity 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect 2



MART 2009

> **KAPAK:** Starcraft 2 Beta İnceleme
> **HEDİYE:** Command & Conquer 2
> **İLK BAKIŞ:** Deadspace 2, Vanquish, Epic Mickey
> **DOSYA:** Sun Tzu - Oyun Sanatı
> **İNCELEME:** Bioshock 2, Heavy Rain, Mount & Blade Warband, Dante's Inferno, Stalker: Call of Pripyat
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect 2

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim dergiyi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



FINAL FANTASY XIII

"DOĞUM GÜNÜM BANA GELDİĞİN GÜNDÜR" -PLAYSTATION 3

bu ayın gezilesi oyunları

SUPREME COMMANDER 2

SUDA UNUTULMUŞ İZLENİMİ VEREN BİR SUPCOM! - ERCE GÜVEN

Kapak: Yazının başlığı içinizi karartmasın, aslında Supreme Commander 2 kötü bir oyun değil. Hatta gerçek zamanlı strateji (GZS) severler için bulunmaz bir nimet olarak bile değerlendirilebilir ama bu tamamen oyundan ne beklediğinize bağlı. Eğer ilk oyundan keyif almışsanız, SupCom 2 size iki türlü etki yapabilir. A- Biraz daha basitleştirilen gelişim sistemi, daha kolay elde edilebilen büyük ordular ve ilkine göre oldukça hızlı ilerleyen oyun dinamikleri, ikinci oyuna daha rahat alışmanıza neden olabilir. B- Tam tersine, ilk oyunun teknik özelliklerini ve karmaşıklığını özlemle anabilirsiniz.

ESKİNİN YENİSİ

Bazı oyunlar isimlerinin yanına 2 takısını alsa da yeni bir oyun oynadığınız hissini uyandıramaz. Bunun birkaç sebebi vardır ama bu defa A, B diye açıklamayacağım (bunun iki sebebi var... A- neyse tamam). Yapımcılar için en popüler gerekçe, sağlam temeller üzerine oturtulmuş ve belli bir başarı kazanmış ilk oyuna yapılacak büyük müdahalelerin ters tepme olasılığıdır. Hiçbir şeyi değiştirmek istemez, önceki bölümün beğenilen yanlarını daha da geliştirmeye odaklanırlar.

Bu bağlamda Supreme Commander 2'nin, ilk oyunun ayak izlerini takip ettiğini söyleyebilirim. Yine kocaman kocaman robotlardan oluşan devasa ordular oluşturup düşmanın canına okumaya çalışıyoruz. Yine, -belki de tüm Gas Powered Games oyunlarında olduğu gibi- tek kişilik senaryonun sadece öğrenme görevlerinden ibaret olduğu, online kapışmalar için hazırlanmış bir oyunla karşı karşıya buluyoruz kendimizi. Ama tabii ki her şey aynı değil. Öncelikle daha kolay öğrenilebilir bir hale gelmiş Supreme Commander 2. Oynanışı kolaylaştıran en önemli noktalardan biri teknoloji ağacı uygulaması. Bu sayede, sahadaki tüm birimleri tek bir noktadan geliştirebiliyor ve böylece birimlerinizin gelişimleriyle tek tek uğraşmak yerine savaşa odaklanabiliyorsunuz.

MASS ENERGY

Oyunda üç farklı kaynak bulunuyor. Jeneratörlerle üretilen "Energy", haritadaki özel noktalardan toplanabilen "Mass" ve savaşarak veya kurduğunuz araştırma istasyonlarında kazandığınız araştırma puanları. Bu puanlar belki de oyundaki en önemli kaynak. Bu kaynak sayesinde yetenek ağacındaki yeni birimleri aktif hale getirebiliyor ve yeni özellikler kazanabiliyorsunuz. İlk oyundan farklı olarak SC2'de topladığınız kaynaklar kadar üretim yapabiliyorsunuz. Hatırlarsanız ilk oyunda istediğiniz kadar birimi sipariş ediyordunuz ve siz kaynak topladıkça üretim kendiliğinden devam ediyordu. İkinci oyunda buna bir sınır getirilmiş.

Araştırma puanlarını verenin düdüğü çaldığı başka bir noktaysa "deneysel birimler" yani Experimentals. Bu birimler savaşın gidişatını bütünüyle değiştirebiliyor. Eskiden üretmek için canınızı çıkartan, 10.000 enerji ve kütle isteyen, yapımı neredeyse 15 dakika süren birimlerdi bunlar. "Eskiden" diyorum çünkü ikinci oyunda bu birimlere daha kolay sahip olabiliyorsunuz. Supreme Commander gibi çeşitlilik üzerine kurulu bir oyunda deneysel birimlerin ne kadar büyük etki yaratabileceğini hesaba katarsak, bu değişikliğin eski oyuncuları pek memnun etmeyeceğini söyleyebiliriz. Ama bu sisteme bir kere alıştıktan sonra, bir daha geriye dönmek istememeniz de mümkün. Çünkü mikro yönetimin azalmasıyla daha hızlı ilerleyen oynanış sayesinde savaş stratejisine odaklanmak mümkün oluyor ve savaşlar daha kısa sürede bitirilebiliyor.

İLLE DE ÇOKLU OYUNCU!

Supreme Commander 2'nin en sevmediğim yanı tek kişilik senaryosu oldu. İlk oyundaki hikâye de çok baskın değildi ama orada "1000 yıldır durmadan süren" bir savaşın içindeydiniz. Amaçlar, dramatik olaylar falan gereksizdi. Önemli olan sayılar ve stratejiydi. Ne yazık ki ikinci oyuna sırf "bulunsun" diye eklenen senaryo modu, balın üstüne konmuş sinek gibi duruyor. İzin verin, senaryonun ne kadar kötü yazıldığına bir örnek vereyim: Bir bölümde yönettiğimiz Küçük Emrah tipli kumandan, ailesinin olduğu şehre nükleer füze düşünce, onları öldü sanıyor. Sonraki bölümde "bu karım ve çocuğum içinnnn!" diye dalıyor ortama. Sonra, bu bölümün sonunda karısı ve çocuğu "biz ölmedik hayattayız!" diye mesaj gönderince adamın verdiği tepki şu: "Aaa, çok sevindim ya… Hakikaten iyiymiş…"

UEF, Cybran ve Illuminate ordularının her birini kontrol ettiğiniz toplam 18 bölümden oluşuyor senaryo. Her bir tarafın altı görevi var ve hiçbiri sıkı SupCom'cuya dişe



Yapay zekânın SupCom2 anlayışı: Madem sabah işe geç kaldım, bari akşam erken çıkayım.

NE YAPTINIZ SUPCOM'UMA?!

Allah seni bildiği gibi yapsın Chris Taylor… Piyasadaki en zorlayıcı, en saygıdeğer PC stratejisini yapmış adam, ne olduysa üç sene önce bir döndü, pir döndü… Space Siege felaketinden sonra SupCom'u da sulandırıp daha kolay, hem de konsolcuların da oynayabileceği basitlikte bir strateji yapma fikrini sana kim verdiyse, Allah onu da bildiği gibi yapsın!

SupCom'da ana senaryo falan zaten hava cıvadır. Kaynak yönetimini, birim üretim ve transfer yollarını, Ar/Ge yapısını kırpmak ufak ufak oyunu SupCom'luktan çıkartsa da, en kötüsü yapay zekâyı basitleştirmek olmuş. Senaryoyu direkt pas geçip Skirmish oynamak isteseniz, bu sefer de yapay zekânın kırpılmış olması keyfinizi baltalıyor. İlk oyunda Hard bir yapay zekâya karşı oynarken kan ter içinde kalırdım, bu oyunda 3 Hard AI'ı ipe dizdim! Nasıl mı?

Üssümün biraz ilerisine kurduğum bir enerji kalkanının korumasındaki iki hava, bir yer savunma kulesinden oluşan en standart savunma bölgesinin etrafından dolaşmayı bile akıl edemedi yapay zekâ. Ben adamların üssüne tek bir tank bile yollamadım. 4 araştırma binası dikip hızla nükleere ulaştım ve kafalarına 3 nuke'u çakıp oyunu aldım!

Neyse ki multiplayer oynaması zevkli oluyor, hele ki birbirinden çok farklı araştırma seçenekleri sayesinde karşınıza ne çıkacağını bilemiyorsunuz… Tabii az sayıda oyuncu arasından düzgün rakip bulabilirseniz ve rakibiniz zart diye oyunun ortasında çıkmazsa… Çünkü haritalar genellikle ikinci bir üsse müsait olmadığından "Nuclear Launch Dedected"ı duyan er kişi oyundan zart diye çıkıyor.

Uzun lafın kısası, ilk oyun size çok karışık geldiyse SupCom 2'nin multisine (ama sadece multisine) bakın. Diğer Yüce Kumandanlar, SupCom'a devam! -Sinan



Oyun biraz daha hızlı artık. Öyle ki siz daha stratejinizi detaylandırırken, bir bakmışsınız ki kazanmışsınız.

dokunur bir mücadele sunmuyor (ilk oyunda bir bölümü geçmek için tam üç saat oynadığımı ve neredeyse yenildiğimi hatırlıyorum da, aaah ah! – *Sinan*). Bölümler size heyecan dolu bir konu sunmak bir yana, çok oyunculu seçenekler için antrenman niteliği bile taşımıyor. Neden mi? Nedeni şu: Çünkü yapay zekâ zerre zorlamıyor. Bölümler boyunca sıkılıyor, yönettiğiniz birbirinden önemsiz karakterlerin adlarını hatırlamaya bile üşeniyorsunuz.

Çoklu oyuncu moduysa tamamen farklı bir olay. Belli ki Supreme Commander 2'nin temel amacı da bu zaten; multiplayer'da eğlendirmek. 1'e 1 oynanan daha küçük çaplı savaşlardan, 4'e 4 büyük mücadelelere kadar farklı büyüklükteki çarpışmalara girebiliyorsunuz bu modlarda. Özellikle 4'e 4 maçlarda her bir tarafın devasa orduları olduğu düşünüldüğünde, Supreme Commander'in en önemli özelliklerinden biri devreye girip hayatınızı kurtarıyor: İnanılmaz zoom özelliği. Oyunun bu özelliği sayesinde kuş bakışı tüm savaş alanını gözden geçirebiliyorsunuz. Özellikle haritadan uzaklaştığınızda birimlerinize son derece rahat hükmedebiliyorsunuz. Mühendislerinize neler yapmaları gerektiğini söylüyor, düşmanın hareketlerini gözlemlemek için casuslar gönderiyor, nereden hangi kaynağı toplayacağınıza karar veriyorsunuz. Aynı yetenek ağacında olduğu gibi, bunlar da size daha az mikro yönetim, daha çok savaş imkanı sunuyor.

NEREDE O ESKİ SUPREME ZAMANLAR

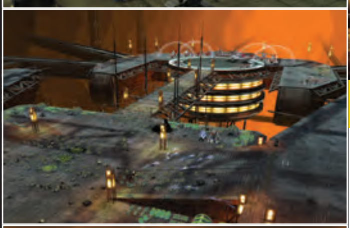
Peki ekranda bu kadar çok birim dolaşırken oyunun performansı bundan nasıl etkileniyor diye merak ediyorsanız Gas Powered Games'in ilginç çözümüyle karşılaşıyorsunuz: Daha çok oyuncuya hitap edebilmek için yıllanmış görünen grafikler kullanmayı tercih etmek. Hem performans, hem de ışıl ışıl grafikler sunabilen oyunların bininin bir para olduğu günümüzde GPG'nin böyle bir karar vermiş olması garip doğrusu. Bir yıl önce çıkan *DemiGod* bile SC2'den kat kat güzel görünüyordu. Keşke kaplamaları, birim grafiklerini adam gibi çalışsalardı da bilgisayarlarına binlerce lira harcayan oyuncular, 500 liralık bilgisayarın vereceği grafiklere katlanmak zorunda kalmasaydı. Ama böylesi büyük savaşlara sahne olan bir GZS'de grafik değil, akıcı bir performans arıyorsanız Supreme Commander 2 bu konuda sizi kesinlikle hayal kırıklığına uğratmayacak.

GZS oyunları tek kişilik modu, skirmish modu ve multiplayer'dan ibaret üç ayak üstünde dururken, SupCom 2 bunlardan sadece multiplayer ayağına yaslanıyor. Ordular devasa, gelişim seçenekleri bol, oyunun tarafları birbirinden farklı, öğrenme süresi daha kısa, arayüzü temiz… GPG'nin aldığı bir iki yanlış karar dışında, bazı beklentileri karşılayabilecek bir oyun SC2. "Bazı" beklentiler diyorum çünkü eğer kolay oynanabilen, inanılmaz keyifli bir senaryo sunan, göz alıcı grafiklere sahip bir GZS arıyorsanız aradığınız şey bu değil. Eğer ilk Supreme Commander'ın dibi olmayan stratejik derinliğini, inanılmaz uzunluktaki savaşlarını, aynı anda dört cephede birden savaşmaya çalışmanın zorluğunu, insana kendini aptal hissettiren yapay zekâsını özlediyseniz de beklediğiniz oyun bu değil. Ne *Starcraft* gibi hızlı, ne de SupCom gibi ağır olmayan, iki arada bir derede kalmış bir oyun SC2. Ancak isteğiniz, sayamayacağınız kadar çok birimle savaş alanına çıkmak, hem mikro yönetimle hem taktiksel kararlarla aynı anda uğraşıp heyecanlı online maçlar yapmaksa, SupCom2 o zaman size istediğinizi verebilir.













Ne İyi? Ne Kötü?

+ Daha basitleştirilmiş oyun sistemi
+ Eskisi kadar zor öğrenilmiyor
+ Çoklu oyuncu modları son derece eğlenceli
- Tek kişilik senaryo "senaryo" değil
- Görsel olarak tatmin edici değil

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

İyi bir çoklu oyuncu GZS'si arayanlar için ideal. Ama tek başınıza keyif alacağınız bir oyun deneyimi beklemeyin SC2'den.

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji > **Yapım:** Gas Powered Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +10 > **Minimum Sistem:** 2.6GHz işlemci, 1.5GB RAM, ATI X1800 ya da GF7600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 3.0GHz C2D işlemci, 2GB RAM, ATI HD Series ya da GF8800 serisi ekran kartı > **Web Sitesi:** www.supremecommander2.com

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

B-COMPANY'DEN A SINIFI HAREKETLER -KAAN ALKIN

Ne olup bittiğini çok idrak edebilmiş değilim hâlâ. Battlefield: Bad Company ilk çıktığında incelemesinin bana verildiğini, ancak işlerin yoğunluğundan ve oyunun "konsolda" oynanan bir FPS olmasından dolayı incelemenin benden Sinan'a sektiğini hatırlıyorum hayal meyal. Adamakıllı oynadığım en son Battlefield oyunu 2142 olsa gerek. Korkunç zevk aldığımı da hatırlamıyorum. Hatta dönüp diğer Battlefield'ları da oynamadığıma göre bir hayli kötü ayrılmışız. Bu nasıl zar tutmaktır bilemiyorum. Dedim ya halen idrak edebilmiş değilim olan biteni, ama Bad Company 2 üstümdeki *Modern Warfare 2* gazını çok güzel aldı.

Bad Company 2 incelemesi oradan buradan sekip kafama düşünce ne bekleyeceğimi bilemedim. Gidişatını takip ediyor olsam oyundan ne bekleyebileceğim hakkında bir iki fikir sahibi olabilirdim (şaşkınlığımda çok yalnız olmadığımı gördüm en azından). Gezegenin büyük bir kısmını hazırlıksız yakalamış gibi görünüyor Bad Company 2.

İlk oyundan tanıdığımız B-Company'nin hikâyesini izlemeye devam ediyoruz. Yalnız bu kez hikâye 2. Dünya Savaşı'nda Japonlara karşı verilen mücadeleyle başlıyor. Başlarda "ne alaka?" diye dolanıyoruz ortalıkta. Japonlar çok güçlü bir silah geliştiriyor. Savaşın ve dünyanın çehresini değiştirebilecek bu silahı ele geçirebilmek için Amerikan ordusu bir operasyon düzenliyor. Gerçek dünyada olacağı gibi, başarısız oluyorlar ve Japonların silahı kullanmasıyla bölüm sona eriyor. Sonra günümüz Ruslarının aynı silahla ortaya çıkmasıyla B-Company de hem silahın hem de silahı inşa edenlerin peşine düşüyor.

BAD COMPANY, REALLY???

Ekip üyelerinin biraz şapşal olmasını bekliyor insan. Ne de olsa oyunumuzun adı "Bad Company" 2 ve kontrol ettiğimiz karakter B-Company'nin bir üyesi. İlk oyunla birlikte gelen, üstünde gülen yüz olan el bombasına bakıyorum. Evet evet, böyle olmalıydı diyorum içimden. Ama öyle olmuyor. Ekip üyeleri laflarken bol bol takılıyorlar birbirlerine. Güldürüyorlar. Helikopter pilotumuz var mesela; hippi, kafası hep iyi, pasifist, şaşı ve dört göz aynı anda. Komik. Ama ağır bir ciddiyet var oyunda. Bad Company gibi değil, *Battlefield* gibi hissettiriyor daha çok.



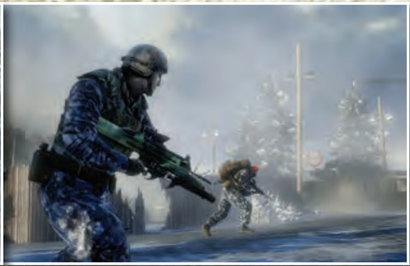
Bundan fazla hasar verirsek inecek bina birilerinin beynine. Duvarın arkasına her kaçanın arkasından bir duvar indirmişiz maşallah.

Oynamaya devam ediyorum. Grafikler bir garip. Yani çok güzeller ama... Sanki fazla parlak gibi. Elimdeki silah da çok büyük görünüyor gözüme ilk etapta. Ekranın neden bu kadarını kaplıyor bu? Düşüyoruz kötü adamların peşine. Çavuşun son görevi bu, sonra emekli olacak. Zırt pırt bahsettiği 2 çocuğuyla ilgilenecek bundan sonra. Bir iki çatışmaya giriyorum. Bir şeyler değişiyor içimde usulca. Çok parlak dediğim şeyin havayı kaplayan toz bulutu olduğunu fark ediyorum. Tropikal bir bölgedeyiz, patlamaların kaldırdığı toprak yerçekimine yenik düşerken ince bir toz bulutu bırakıyor havada sürekli. Güneş ışınları vurdukça iyice parlayıp yer yer görüşü sıfırlıyor. Karşımda kovboy şapkası giyen hafif makineli tüfekli bir adam ve iki de koruması dikiliyor. Onların da otomatik silahları var. Biri kar maskesi geçirmiş kafasına. Çavuş "sakin" diyor. Sakin sakin nişan alıyorum. "Hadi indirelim" dediğinde asılıyorum tetiğe. İlk ateş ettiğim, anında düşüyor. Biri arkalarındaki binaya doğru koşturuyor. Ona çeviriyorum namluyu. Yerimi görmediklerinden eminim. Eve girmek üzere. Tam tetiğe basacakken bir toz bulutu yükseliyor önümde. Ekibin üçüncü üyesi yandaki bidonlar arasına siper almış ikinci roketi sallamaya hazırlanıyor. Biraz geri çekiliyorum namluyu uzattığım camdan. Nasılsa vuramaz. İkinci roket gelip bambu binanın yan duvarında patlıyor. Şarapnel gibi etrafa dağılan bambuların arasında bir an göğü görüyorum. Ardından binanın çatısı beynime iniveriyor. Şerefsiz yapay zekâ, bana değil binaya nişan alıyormuş zaten!

Oyunun Frostbite motoru sağ olsun, hemen hemen tüm yapılar yerle bir olabiliyor. Kimileri diğerlerinden daha dayanıklı elbette. Bu özellik hem sizin savaş alanını kullanımınızı ciddi şekilde etkiliyor, hem de yapay zekânın bir iki satırlık kodlarla geçiştirilmesine engel oluyor. Binaların hasar muhabbetine birazdan değineceğim. Önce yapay zekâdan bahsetmek istiyorum.

Yapay zekâ aşmış, kopmuş gitmiş, allame-i cihan olmuş ya da benzeri bir laf etmeyeceğim. Çünkü yok böyle bir durum ortada. Ancak yapay zekâ savaş alanı sürekli değiştiğinden sürekli hareket halinde olmak zorunda hissediyor. Bir de sürekli bir taraftan oyalarken diğer yandan gelip arkanızdan vurmaya çalışmak gibi güzel bir huyları var. Sürekli aynı taktiğe takılıp kalsalar dahi haritanın şekli şemali iki saniye aynı kalmadığından karşınıza bambaşka varyasyonlarla çıkıyorlar. Aklımızı başımızdan almaktan uzak tek kişilik senaryo böylece sıkıcılıktan uzaklaşıyor ve eğlenceli hale geliyor. DICE'ın elbette işi yapay zekâya yıkmak gibi bir niyeti ya da denemesi yok. Sade-















Radar ve haritayı kullanmanız önemli. Hem takımınızın ne yaptığından haberdar olun hem de düşmana nişan aldığınızda "Q"ya basıp işaretleyiverin ki herkes görsün.



Patlama efektleri ve sonrası çok güzel kotarılmış DICE tarafından.



ce hikâye biraz fazla klişe ve ilerledikçe bir sonraki olayı rahatlıkla tahmin edebiliyorsunuz. Ekip üyelerinin atışmaları ara ara eğlence katsayınızı yükseltiyor. En azından benim dikkatim genellikle bunlarda değil, hem oyunun beklediğimden kat kat iyi grafiklerinde hem de çarpışmalardaydı. DICE'ın Bad Company 2'yle birlikte yaptıklarını görünce yine aynı sebepten üzülüyorum da biraz. Müthiş bir görsellik, başarılı bir seslendirme ekibi, dört dörtlük bir savaş ortamı ve birbirinden güzel ve farklı haritalar yarattıktan sonra düzgün ve çarpıcı bir hikâyeyle karşıma >>





çıkmamış olmaları hüzünlendiriyor beni. Oysaki oyunun bu konudaki potansiyeli de tahmin edemeyeceğiniz kadar yüksek. Kullanılmamış.

ONLINE SAVAŞ SANATI

İş hikâye, grafik ve yapay zekâyla bitirilmediğine göre DICE'ın üstüne düştüğü başka bir şey var demektir. Değil mi? Elbette var. Biz ona halk arasında *Battlefield* diyoruz. Oyunun online becerilerinden bahsediyorum. Giriş paragrafındaki idrak yollarımın tıkanma sorununun ilk nedenlerinden biri. Neden bu kadar şaşırtıyor beni Bad Company 2'nin çok oyunculu modu? Çünkü ben bir "Bad Company" beklerken gelmiş geçmiş en iyi *Battlefield* oyununu oynarken buluyorum kendimi. Senaryonun, hikâyenin neden yavan olduğu konusunda soracak soruların tamamı tükeniveriyor bir anda. Sunucularda zorla yer bulup tıkış tepiş girdiğim andan itibaren çıkmak istemediğim çarpışmalarda buluyorum kendimi. Zevk, ter, kahkahalar, heyecan. Kendi başına kullansam bu kelimeleri, art arda dizsem başka şeyler çağrıştırabilir sizlere. Ama bu FPS sever bir insanın Bad Company 2 online deneyimini özetlemek için kullandığı kelimelerden başka bir şey değil.



Oyun içi mi, video mu? BC2 oynarken sizi izleyenlerden en sık duyacağınız soru bu olacak.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Grafikler süper.
+Online deneyimi muhteşem.
- Senaryo klişe ve sığ.
- Tek kişilik oyundaki müthiş potansiyel kullanılmamış.



Şu savaş bitse de tatile gelsek buralara, kayak filan…





1- Özellikle ahşap yapılara tek harekette yapabileceklerinize güzel bir örnek.

2- Güzellik, güzellik, güzellik, 1000 şarjör boşaltsak bile güzellik.

Bad Company 2 toplam 10 harita ve 4 çok oyunculu modla geliyor. Yapımcının dediğine göre haritalar önceki oyunlardakilere nazaran daha geniş. Benim *Battlefield* hatıralarım biraz buğulu olduğundan kesin bir şey söyleyemiyorum bu konuda. Ama yeteri kadar büyük olduklarını da rahatlıkla söyleyebilirim. Senaryoyu oynayıp bitirdiyseniz haritaları iyi kötü hatırlıyorsunuz zaten. En kötü ihtimalle senaryoda geçtiğiniz bir bölge arka plan olarak çıkıyor karşınıza. Oyunun grafiklerinde de sırf çok oyunculu diye geri kalma söz konusu değil. Senaryoda nasıl ağzınız açık kaldıysa, online olduğunuzda da kaldığı yerden devam ediyor. Orta halli sistemlere sahip oyuncuları biraz zorlayabilir bu durum elbette.

SUNUCU TARAYICISI

Bir süredir çıkan oyunlarda başımıza sıkça gelen bir "sunucu" sorunu var biliyorsunuz. Bad Company 2 bizi sunucular konusunda zorlamıyor çok şükür. Bir sunucu tarayıcısı yer alıyor oyunda. Burada istediğimiz filtreleri kullanarak sunucu aratabiliyoruz ve istediğimize bağlanabiliyoruz. Oyun dahilinde bir arkadaş listesi de yer alıyor. Kullanıcı isimleriyle eklediğimiz arkadaşlarımızla yüzlerce sunucu arasında kaybolmadan buluşup hep beraber eğlenebiliyoruz. Yine diğer oyunların aksine dedicated sunucular açılması mümkün. DICE kontrolünde olsa bile isteyenlerin kalkıp sunucu açabilmesi, kiralayabilmesi hoş. Ekibin kendisi açmaya kalksa diğer firmaların başına geldiği gibi yüzüne gözüne bulaştıracağı bir girişim olabilirdi. Demek istediğim hem arkadaşlarınızı hem de ping'i size uygun sunucuları bulmak BC2'de dert değil.

Battlefield'ın formülü değiştirilmeden ama geliştirilerek kullanılmaya devam ediyor Bad Company 2'de. Yine belli stratejik noktaları ele geçirip elde tutmaya çalışıyoruz. Conquest modunda yabancılık çekmiyorsunuz. Bolca oynanan diğer bir mod olan Rush'taysa bir takım saldıran, diğer takım savunan rolüne soyunuyor. Gerisi yine aynı hikâye. Conquest'ten en büyük farkı daha odaklı çarpışmalar yaşanıyor olması. Sunucular maksimum 32 oyuncuya destek veriyor (konsol versiyonlarında 24'e düşüyor bu sayı). Oyuna girdiğinizde göreceğiniz karmaşa "zaten daha fazlasını kaldıramazdık" dedirteceğinden sorun yok.

Sıkı bir *Battlefield* takipçisiyseniz eksikliğini ilk hissedeceğiniz şey hava araçları. Birkaç helikopter dışında hava aracı yok oyunda. Uzaktan kumandayla kontrol ettiğiniz hafif bir saldırı UAV'si daha var sadece. Tanklar, hafif zırhlı araçlar, dört tekerlekli motosikletler gani gani. Uçakları falan işe karıştırmamaları başlarda çok hoşunuza gitmeyebilir ama bir süre oynadıktan sonra bu fikrinizin de değişeceği garanti.

Son yıllarda moda olan ve daha önceki Battlefield oyunlarında da kullanılan gelişme sistemi Bad Company 2'nin de bir parçası. Oyunda gösterdiğimiz başarıya göre tecrübe puanları kazanıyoruz ve karakterimizi olmasa bile ekipmanımızı geliştirebiliyoruz. En yüksek seviye 50. "Tecrübe puanı" değil de "puanları" dememin bir sebebi var. Sistemi parçalara bölerek anlatmaya çalışırsak; her türlü başarınızdan aldığınız bir tecrübe puanı var. Bu puanlar üst üste eklenerek rütbenizin yani seviyenizin artmasını sağlıyor. Diğer yandan seçtiğiniz sınıfa ve kullandığınız silah ya da araca göre tecrübe puanınız hesaplanmaya devam ediyor. Sürekli aynı sınıfı ya da aynı sınıftan silahları kullanarak belli ekipmanları açabiliyorsunuz. Kimi silahlar her sınıf tarafından kullanılabilirken, bazıları sınıfa özel geliyor.

SINIFLARA DAĞILIYORUZ

Sınıfınızı belirleyip savaş meydanına indiğinizde iş bitmiyor elbette. Daha önce de birçok benzer oyunda takım çalışmasının önemi hakkında bir iki kelime etmişizdir. *Battlefield* oyuncularınaysa bu konuda fazla bir şey söylemeye gerek yok. Adam avlamak dışında tek başınıza hareket etmenin çok zor olduğu bir seri oldu hep zaten. Bad Company 2'de de bu yönü pek değişmemiş oyunun. Başlarda çok kullanmadığım ama sonraları faydasını görmeye başladığım Squad (tim) sistemi takım çalışmasına iten hoş bir özellik mesela. Bir time dahil olduğunuzda ne oluyor peki? Öncelikle öldüğünüzde takım arkadaşlarınızdan birinin yanında başlayabiliyorsunuz tekrar. Bu hem "spawn camping" dediğimiz sorunu kaldırıyor ortadan hem de direkt olarak aksiyona girmenize imkân sağlıyor. Timinizden birine



haritanın şekli şemali değişiyor. Binalar yıkılıyor, ağaçlar devriliyor. Böylece aynı noktaya geldiğinizde aynı taktiği kullanamıyorsunuz. Düşman nereden gelecek, geldi mi, bu binada korunuyor muyum, şu duvar kafama iner mi? Sürekli tetikte kalmanızı sağlıyor. Bir yandan düşünürken bir yandan el göz koordinasyonunuzu zorluyor. Keskin nişancı tüfeğini alıp her seferinde aynı noktaya yatan en sinir olduğumuz oyuncu tipine de yaka silktiriyor.

Oyunda hata arıyorsanız söyleyeyim. Senaryoyu oynarken, düşmanların bir kısmını vurduğunuzda donup kalıyorlar bir yerde. Yani artistik bir şekilde savruldu, yere düşecek, hoop kazık gibi kalıyor animasyonun ortasında bir yerde ve dik bir pozisyonda. Hem senaryoyu oynarken hem online karşılaşmalarda, gölgelerin sürekli yanıp sönmesi gibi bir durum da söz konusu. 2 farklı ekran kartı ve tonla sürücü değiştirmeme rağmen

SİZ SAVAŞTIKÇA, BOMBALAR UÇUŞTUKÇA HARİTA DA ŞEKİL DEĞİŞTİRİYOR. BİNALAR YIKILIYOR, AĞAÇLAR DEVRİLİYOR. AMAN DİKKAT, KAFANIZA BİR BALKON DÜŞMESİN!



ateş eden bir düşmanı öldürdüğünüzde ya da arkadaşınızı indiren birini vurduğunuzda ekstra tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz.

Bazı sunucularda kendi kafanıza göre oyuncular bulmak bir hayli zor oluyor. Sunucular arasında bir iki gün gezindiğinizde düzgün oyun oynayan, tanısa da tanımasa da timine bağlı kalan oyuncuların bulunduğu stabil sunucular bulmak mümkün. Özellikle ciddi klanların sunucularında çok daha kolay bunu başarmak. Arkanızı kollayan birilerini bulduğunuzda farklı şeylere dikkat etmeye başlıyorsunuz zaten.

Belki de beşinci kez söylüyorum ama oyun gerçekten muhteşem görünüyor. Detaylı ve gerçekçi karakter modellemeleri, hemen iki adım önünüzde koşturan takım arkadaşınızla aranızdaki bağı ne kadar güçlendirir bilemiyorum ama etkileyici gözüktüğü kesin. Sis, duman, patlama efektleri ve kurşun vızıltıları arasında, bizim ofiste görmediğiniz güneşi, denizi görmek oldukça hoş. Filmlerde ve oyunlarda genelde karartırlar havayı ve ortamı ki havaya girin. Ama böylesi daha gerçekçi kardeşim. Hoş yağmurdur, kardır, onlar da güzel. Neyse, hava durumundan sıyrılalım, çatışmanın göbeğine doğru ilerleyelim birazcık.

SAHİBİNDEN AZ HASARLI, KELEPİR BİNA

Yazının ta en başında "binaların hasar alma muhabbeti" demiştim. Tek kişilik oyun üzerinde etkisini gördükten sonra, çok oyunculu moda geçtiğinizde dudak uçuklatır hale geliyor. Her şeyden önce binaların ve çevrenin bir savaş ortamında hasar alıyor olması hem gerçekçiliği hem de atmosferi iyi yönde etkiliyor. Bir diğer getirisi, zaman zaman saatlerce süren oyun seansları boyunca haritanın sürekli aynı kalmasına engel olması. Siz oynadıkça

SNFFF SNIFF, MEDIC KOKUSU ALIYORUM

Sınıf sınıf deyip duruyorum, açayım. Son Battlefield oyununda yanılmıyorsam beş farklı sınıf vardı. Bad Company 2 ise dört sınıfa sahip. Medic, Recon, Assault ve Engineer. Önceden aşina olduğumuz Specialist, Engineer'ın içine yedirilmiş. En temel ekipmanları kullanmak için bile önce bir seviye almanız gerekiyor. Medic'ler sağlık kitleri, Assault oyuncuları mühimmat dağıtarak, Engineer'lar da araçları tamir ederek ayrıca tecrübe puanı kazanıyorlar. Bu yüzden belli bir sınıfa yönelip onu geliştirmenin yanı sıra çarpışmanın gidişatına göre sınıftan sınıfa atlayabilmek için diğerlerini de geliştirmek isteyeceksiniz. Silahların ve ekipmanların yanında, hafif ve ağır zırhlar, daha fazla cephane taşıma vb özellikler de kazanabiliyorsunuz bu yolla. Kendi sınıfınız içinde de belli bir özgürlüğe sahipsiniz. Sınıfınızın kullanabildiği ve seviyenizin el verdiği silah, ekipman ve mühimmat seçimlerini her raunt başında istediğiniz gibi belirleyebiliyorsunuz.

Daha eğlenceli kısmıysa düşmanın camdan kafa göstermesini beklemenize pek gerek olmaması. Bir el bombası ya da roketatarla duvarı kafasına indirebilir, hatta bol cephaneniz, daha iyisi altınızda bir tank varsa bina hepten kafasına inene kadar bombardımana tutabilirsiniz. Özellikle savunulacak ve saldırılacak stratejik noktalarda, çevre koşullarının ve siperlerin durmadan değişiyor olması oyunda önemli rol oynar hale gelmiş. Elbette çevrede hasar almayan bir iki yapı ya da benzer şeyler bulunuyor. Mesela bir bölümde üst üste dizili tomruklar var. Yuvarlanmaya çok müsait olsalar bile yerlerinden oynatmanız pek olası değil. Bazı haritalarda takımların başlangıç noktalarında bulunan binalar hasar almıyor. Bunların hiçbiri hata değil yanlış anlamayın. Kasten böyle yapılmış. Varsın öyle olsun.

bir türlü çıkamadım içinden. Bazen oluyor, bazen olmuyor. Bu kadar güzel dinamik ışıklandırma efektleri kullanan bir oyunda ziyan bir durum. Çözerler belki bir yamayla.

Bu ay incelediğim tüm oyunlarda o kadar çok anlatmak istediğim şey buldum ki kendi kendimin en büyük kâbusu haline geldim diyebilirim. Yine aynı hissiyatla yazının sonuna yaklaşıyorum. Yazıyı, daha doğrusu yazılarımı bitirdiğime göre girip oyun oynamak da artık dert değil. Oynayabilir miyim Serpil artık? N'oluuuur? *(DURUUUN, SİZ KARDEŞSİNİZ! Ben tashih ettim oğlum yazını, ağzımın suyunu akıttın be! Bir sahipsiz yakalayayım o Bad Company 2 DVD'sini, bu cüsseyle ters orantılı bir hızla nasıl kaçacağım sen bile şaşacaksın! Nıhahahahhhaaa!… - Sinan)*

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bugüne kadar yapılmış en iyi Battlefield oyunu, eline sağlık DICE.

8.9

PC PS2 PS3 Wii 360

Tür: FPS **Yapım:** EA DICE **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79 TL) **Yaş Sınırı:** 16+ **Minimum Sistem:** Intel PentiumD 3GHz / Athlon64 X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7800 / ATI Radeon X1900 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon64 X2 5000+ işlemci, 4GB RAM, GeForce GTX260 / Radeon HD 5850 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı **Web Sitesi:** battlefieldbadcompany2.com



MOSKOVA'NIN KORKU DOLU TÜNELLERİ

-BURAK AKMENEK

Açıkçası adını ilk duyduğumda çok ciddiye alınmayacak bir yapım gibi gelmişti. O ne öyle otobüslü, minibüslü bir oyun yapsalarmış bari diye dalga geçtiğimi bile hatırlıyorum; taa ki oyunun giriş menüsünü görünceye kadar... Korku oyunları ve FPS birbiriyle o kadar güzel uyuşan bir ikili ki önce Dead Space şimdi de Metro 2033 sayesinde ismi ne olursa olsun bir daha bu türün oyunlarına laf etmemeye yemin etmiş bulunuyorum.

MAVİ KART GEÇİYOR MU?

2033 isimli bir Rus romanından esinlenen oyun, 2013 yılında meydana gelen bir nükleer savaş sonrasında ve Moskova metrosunda geçiyor. Dünyanın en eski ve en büyük metrolarından olan bu tünel ağı, insanlar için savaş sonrasında bir sığınak haline gelmiştir. Zira toprağın üstünde insanlık için yaşanacak bir şehir yoktur artık. Böylece tüneller içerisinde birbiriyle iletişim halinde ama yaşamları kopuk insan yerleşimleri oluşur. Fakat geçen yirmi yıl içinde toprağın altı da adım adım yaşanmaz hale gelmektedir çünkü buraya sığınan insanlar radyasyonun etkisiyle başkalaşan yaratıkların saldırılarıyla karşı karşıyadır. Üstelik tarihin her döneminde ve her toplumda olduğu gibi politik çekişmeler ve açgözlülük de insanlarla birlikte yeraltına inmiştir. İşte bu zor zamanda insanların başına The Dark Ones adında yeni bir yaratık tipi de bela olur. Evrim sürecinde bir sonraki insan nesli olarak da adlandırılan Dark Ones'ın saldırıları direkt zihne yönelik olduğundan insanların buna karşı hiçbir direnci de yoktur.

Kahramanımız Artyom hariç... O bir istisna çünkü Dark Ones saldırılarına dayanıklı çıkıyor ve böylece oyun boyunca tarafımdan yönetilme hakkını kazanıyor. Oyundaki amacımız doğduğumuz yer olan Exhibition'daki insanları kurtarmak ve yeni tehlike hakkında bilgi vermek için en büyük ve güçlü yerleşim olan Polis'e ulaşmak. Fakat her hikâyede olduğu gibi burada da görevimiz bizi farklı yerlere sürüklüyor.

Metro 2033, genelde kapalı mekânlarda veya açık ama dar alanlarda geçen bir oyun. Yeraltındaki kapalı mekânlarda oksijen sorunumuz yok ama yeryüzüne çıktığımızda gaz maskesi takmak zorundayız. Üstelik bu maske biz darbe aldıkça çatlayıp bir süre sonra kırılıyor. Bu yüzden yalnızca maskemizin filtrelerini değiştirmek yetmiyor. Yenisini buldukça maskemizi de değiştirmemiz gerek. Filtrenin ne zaman yenileneceğiniyse kolumuzdaki bir saatten takip ediyoruz ya da etmeyip ölümle tanışıyoruz. Maske dışındaki en sadık dostumuzsa bir askeri harita-pusula defteri. Yönümüzü tayin etmek için bunu kullanıyoruz.

READ ME

2033'ün romanını okumadım ama oyun boyu kitaba birtakım göndermeler yapılıyor. Bunların çoğunu anlamak mümkün olsa da kitapla oyun arasındaki bağı tam olarak kurmak için orijinal hikâyeyi okumak şart. Ama ilginç şekilde, oyunun asıl vurucu etkisi de buradan, kitabı hiç okumamış olanlar için geliyor. Kitaptan alınan bilgiler sayesinde oyunun atmosferi inanılmaz güçlü bir hale getirilmiş. Buna karanlığın ve yetersiz cephanenin baskısı, üzerinize saldıran yaratık sürüleri ve haydutlar da eklenince karanlık tünellerde eliniz ayağınıza dolanıyor ve özellikle tek başınıza ilerlerken feci tırsıyorsunuz. Hele hele kütüphane gibi bazı bölümlerde gerilim oldukça yükseliyor (nedenini söylemem, gidin görün). Yerleşimlere geldiğinizde insanların konuşmalarını dinlemek, animasyonları seyretmek (mesela gitar çalan adam gerçekten de doğru akorlara basıyor) çok keyifli (böylece Rusya'da radyasyonun yan etkilerinden birinin gitar çalmak olduğu da kesinleşmiş oluyor). Fakat yerleşimler genelde iki tırsınç bölüm

1


2


1- Cesetlerin üstündeki cephaneyi aldıkça üstlerinden eksilmesi güzel düşünülmüş bir ayrıntı.

2- Kütüphane bölümünde bu yaratıkların gözlerinden gözlerinizi ayırmamalı ve aynı zamanda sabit durmamalısınız. Ateş etmeyi ise aklınızdan bile geçirmeyin!



Khan'ın sözlerini kulağınıza küpe edin... (ne demek istediğimi oyunu oynayınca anlayacaksınız)





1- Oyunun sonlarına doğru bölümler iyice fantastik bir hal alıyor.

2- İşte oyundaki siper alma örneklerinden bir tanesi! Ben arkandayım, hu huuu, beni poponla vurmayacaksın herhalde?

HİKÂYE, SESLER, EFEKTLER, YER YER HİKÂYEYİ DERİNLEŞTİREN ARA BÖLÜMLER, KARAKTERLER, ZİHİNSEL SALDIRIYA KARŞI KOYDUĞUNUZ KISIMLAR VE GENEL OLARAK OYUNUN AKIŞI ACAYİP HAVAYA SOKUYOR İNSANI

arasındaki nabız düzeltme alanı ve malzeme satın alabileceğiniz yerler olmak dışında bir işe yaramıyor. Alışveriş demişken, yeraltının para biriminin savaştan önce yapılmış mermiler olduğunu da belirteyim. Bu mermiler kıymetli çünkü yeraltında üretilenlerden daha kaliteli. Fakat cephane kısıtlı olduğundan bunları da savaşta kullanabiliyorsunuz. Yani düşmanı para saçarak öldürüyorsunuz desem yeridir.

HORTLUYORUZ MUNTAZAMAN

Oyun boyunca kullanabileceğiniz 6-7 tip silah seçeneği var. Bunlar farklı modifikasyonlarla çeşitlendirilmiş ama yine de yetersiz kalıyor. Ayrıca susturuculu silahlar haricinde genel olarak tüm silahlarda yüksek bir isabetsizlik ve zarar verme eksikliği var. Hadi farklı fiziksel yapılarından dolayı mutantları anlarım ama insanlarla çarpışırken bir pompalı tüfeğin tek atışıyla uçurmam gereken kafaları hâlâ yerinde duruyorsa burada bir hata var demektir. Üstelik yapay zekâ gerçekten de komik. Siper almak için bana arkasını dönüp kaçtıktan sonra vücudunun yarısını sütun arkasına gizleyen ve bazen diğer yarısından vursam bile hitbox hatası yüzünden zarar almayan düşmanlar gerçekten de keyfimi kaçırıyor. Üstelik iki üç mermiyle ölmeleri gerekirken sadece yere düşüp sonra toparlanabiliyorlar ve öldü sandığınız rakipler tekrar karşınıza dikilebiliyor (hep aynı hareketlerle siper almalarıysa başka bir hikâye). Kesin çözüm için ya atış bıçağı ya ok kullanmalısınız. Tabii düşmanın üzerindeki herhangi bir metale nişan almadığınızı varsayıyorum.

Oyun boyunca ışık kaynakları düşmanların sizi fark etmesi veya sizin etrafınızı görmeniz için büyük önem taşıyor. Gece görüş dürbünüyle ve susturuculu silahınızla onlara sürpriz yapabilirsiniz. Fakat düşmanları atlatıp geçme girişimleriniz genelde çok başarılı olamıyor. Öte yandan basit bir alarm mekanizması olarak tavana asılıp sarkıtılmış teneke kutulara çarparak ses çıkardığınızda ya da yerdeki camlara bastığınızda düşmanların üstünüze üşüşeceğini umuyorsunuz ama pek öyle de olmuyor.

Ayrıca bazı bölümlerde alternatif yollar var. Bunları kullanarak bazı çarpışmalardan kaçınabilirsiniz. Oyunda cephane az olduğundan bulduğunuz her kutuyu ve her cesedi araştırmanız çok önemli. Çarpışmalarda da mermileri kesinlikle idareli kullanmalısınız. Gerçi yaratıklarla savaşırken paniklememeniz imkânsız ama yapacak bir şey yok. Oyunda yaratıklar ne kadar acı vericiyse insanlar da o kadar kolay. Şöyle söyleyeyim; tüm oyun boyunca insanlar tarafından yalnızca iki kez öldürüldüm ama yaratıkları 15'ten sonra saymadım.

MİS GİBİ RADYASYON KOKTU

Metro 2033 harika bir oyun atmosferine sahip. Hikâye, sesler, efektler, yer yer hikâyeyi derinleştiren ara bölümler, karakterler, zihinsel saldırıya karşı koyduğunuz kısımlar ve genel olarak oyunun akışı acayip havaya sokuyor insanı. Yıkık yeryüzü bölümleri de en az yeraltı kadar etkileyici ama ben özellikle yeraltındaki takip sahnelerine bayıldım. Bu sahnelerde trenle, birtakım askeri araçlarla veya şu kol gücüyle çalışan treylerle ilerliyorsunuz. Oyunun ilerisinde ve özellikle sonlarına doğru çok daha yaratıcı bölümlerle karşılaşacaksınız ama eminim bu sürprizleri benden dinlemek yerine bizzat oynamayı tercih edersiniz. Bu güçlü atmosfer yapay zekânın yetersizliği, silah çeşidindeki azlık, yer yer de grafik ve animasyon problemleri gibi hatalarla dağılır gibi olsa da konsantrasyonunuzu yok etmiyor. Yalnızca oyunun cilasını aşındırıyor.

Metro 2033 çok iyi bir hayatta kalma oyunu ve iyi bir FPS ama vuruş hissinin tarafının zayıflığı yüzünden oyun maalesef klasikler arasına girecek kadar sağlam bir atış yapamıyor.

VAGON VAGON BİR ROMAN

Metro 2033 romanının çok ilginç bir yayınlanma süreci var. Kitabın yazarı Almanya, Fransa ve İsrail'de yaşamış bir Rus olan Dmitry Glukhovsky. Kendisi Almanca, Fransa ve İbranicenin yanı sıra İspanyolca da biliyor (bir de Rusça var haliyle). Çeşitli dillerde ve yayınlarda makaleler yazan Glukhovsky, kitap üstünde çalışırken bitirene kadar herkesten saklamak yerine tamamladığı kısımları 2002 yılından itibaren internetten bedava yayınlamaya başlıyor. Bir nevi online tefrika gibi ilerleyen Metro 2033, piyasaya basılı olarak çıktığı 2009 yılında Rusya'da en çok satan kitap unvanını kapıyor. Kitabın internetteki takipçi sayısı 400.000. Basılı versiyonunsa bunun dört katı kadar okuyucuya ulaştığı tahmin ediliyor. Tabii ki yazarın bu başarısını ödüller takip ediyor. Yazar şu anda kitabın devamı niteliğindeki Metro 2034'ü yazmakla meşgul. Dmitry'yle ilgili kıskanılacak bir başka bilgi de 1979 doğumlu olması. Az zamanda çok işler başarmak böyle bir şey olsa gerek... Rusça bilenleriniz veya Google Translate kullanmak isteyenleriniz (oh, hayır!) **www.m2034.ru** adresine bir göz atabilir.



Gaz maskesi bu oyunda her şeyiniz. Çatlamaya başladı mı öyle bir korku sarıyor ki içinizi...

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem atmosfer ve hikâye
+ Korku ve aksiyon öğeleri iyi dengelenmiş
+ Müzikleri çok iyi
- Yapay zekâ sorunlu
- Vuruş hissi çok iyi verilememiş
- Silah çeşidi az

> **Tür:** FPS > **Yapım:** 4A Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (69TL) > **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 3.0 GHz/AMD AthlonX2 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon 4800 Ekran Kartı, 7. GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Corei5 2.0GHz/AMD AthlonFX 72+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce480/ATI Radeon 5870 Ekran Kartı,7 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.metro2033game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Oyunun çarpışma bölümleri de atmosferi kadar iyi olsaymış klasikler arasında rahatlıkla girebilirmiş. Her şeye rağmen mutlaka oynanması gereken bir oyun.

7.9

PC PS2 PS3 Wii 360

OGZPEDIA

NÜKLEER PATLAMA SIRASINDA NE OLUR?

Nükleer bir patlamanın gücünü ve etki alanını bombanın kilotonuyla yerden ne kadar yükseklikte patladığı belirler. Patlamadan yayılan enerji dağılımı yaklaşık olarak şöyledir: Yıkıcı şok dalgası %45, ısı %40, iyonize radyoaktivite %5 ve nükleer serpinti %10. Bu rakamlar patlamanın gücüne, patlamanın gerçekleştiği yüksekliğe ve patlamanın yakınlarındaki yüzeyin yoğunluğuna bağlı olarak değişecektir ama oranlar yaklaşık olarak bu şekildedir.

Nükleer patlamanın insanlar üzerindeki ilk etkisi konvansiyonel patlayıcılarla aynıdır; yayılan şok dalgası ve ısı nedeniyle fiziksel hasar meydana gelir. Ama nükleer reaksiyonun yıkıcı gücü, aynı boyuttaki normal bir patlayıcınınkinden milyonlarca kat fazladır. Patlamanın merkezindeki sıcaklık kısa bir süre için on milyon dereceyi bile geçer. Patlama anında öncelikle farklı radyasyon çeşitleri açığa çıkar ve çevredeki materyallerle etkileşime girmeye başlar. Bu etkileşim sonucunda, patlamayı gören materyaller hızla patlayan nükleer maddenin sıcaklığına ulaşarak buharlaşır ve böylece patlamayı gören yüzey hızla genişler. Bu genişlemeden doğan kinetik enerjiyse şok dalgasının oluşmasına sebep olur. Eğer patlama deniz seviyesine yakın bir yükseklikte gerçekleşirse, açığa çıkan enerji tam bir küre şeklini alarak yayılmaya başlar. Şok dalgası hızla genişler ve önüne çıkan her şeyi iterek yıkar ki zaten nükleer bir patlamada meydana gelen yıkımın asıl nedeni bu şok dalgasıdır. Şok dalgasını takip eden rüzgârların hızı saatte 1000 km'yi aşacağından, etki alanındaki patlamaya dayanıklı binalar dışında tüm binalar yıkılır.

Nükleer patlama, hasarı iki katına çıkartmak için yerden belli bir yükseklikte gerçekleştirilir. Bunun sebebi şudur: Normal şok dalgası daire şeklinde yayılırken, kürenin yeryüzüne doğru ilerleyen kısmı yere çarpınca yansıyarak yüzeyde de ilerlemeye başlar. Böylece çifte şok dalgası oluşturulur. Patlamadan oluşan termal radyasyon, yani ısı, tahmin edeceğinizden daha az hasar verir. Patlama merkezindeki tüm yanıcı materyaller yanarken, patlamadan uzaklaştıkça materyalin yanabilirliğine, ne kadar nemli olduğuna, hatta renginin koyuluğuna bağlı olarak hasar da azalmaya başlar. Termal radyasyon herhangi bir nesneye çarptığında bir kısmı yansır, bir kısmı içinden geçer, bir kısmıysa nesne tarafından emilir. Eğer beyaz renkliyse bu materyal, yanmadan ısının çoğunu yansıtabilir.

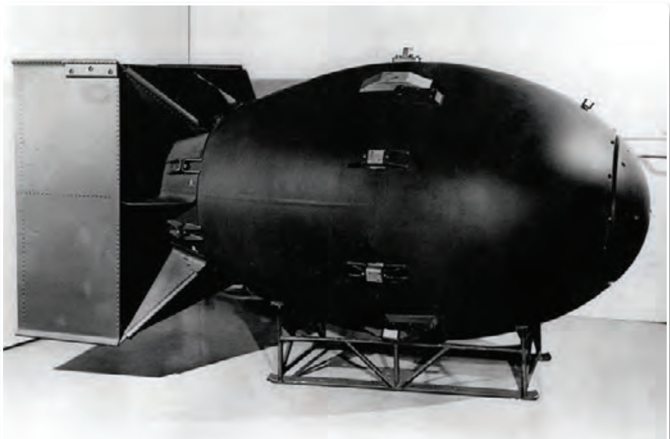
Nükleer patlamaya direkt olarak bakmıyorsanız kalıcı körlük yaşamazsınız. Ama ilk patlama anında ortaya çıkan korkunç parlaklık, direkt bakmıyor olsanız bile retina tabakasındaki pigmentlerin beyazlaşmasına ve 1 saate kadar süren geçici bir körlüğe neden olur. Patlamaya direkt bakanlarda kalıcı körlük oluşması muhtemeldir; ama nükleer bir patlamanın insanlara verdiği hasarların arasında en az orana sahip olandır. Mantar bulutu, yaygın kanının aksine tüm nükleer patlamalarda görülmez, yere yeterince yakın gerçekleşen patlamaların yan etkisi olarak ortaya çıkar.

Bugüne kadar dünyada 2000'den fazla nükleer patlama oldu. Bunlardan sadece 2 tanesi saldırı amaçlıydı ve toplam 210.000 kişi öldü. ABD ve Rusya arasında yapılan yeni bir anlaşmayla, iki ülke ellerindeki toplam nükleer silah sayısını 3150'ye indirme kararı aldı. Nükleer silahı sahip diğer ülkeler İngiltere, Fransa, Çin, Hindistan, Pakistan, Kuzey Kore, Güney Kore ve İsrail.

Şunu da söylemeden geçmek istemiyorum… Bu bilgileri araştırırken bile içim çekildi, keyfim kaçtı, rahatsız oldum. Çok etkili bir şekilde yok edebiliyoruz kendi kendimizi. -**SİNAN**







Bu çizimde Hiroşima'ya atılan nükleer bombanın etki alanını görüyorsunuz. Modern bir hidrojen bombasının etki alanı, bu bombadan 2 ila 5 kat daha geniştir.







WINGS OF PREY

IL-2'LERİNE KADAR ARCADE BİR DENEYİM - ERDEM MADARALI

"Günaydın Wright. Bugünkü görevin, Dover Tepeleri boyunca devriye uçuşu yapıp Hun'ları radar istasyonlarımızdan uzak tutmak! İngiltere zor zamanlardan geçiyor, biliyorsun. O yüzden karşına çıkacak yüzlerce uçağa karşı sadece 200 mermiyle idare etmen gerekecek. Ah tabii, arada sırada arkana teleport olup seni iki mermide düşürebilecek düşman uçaklarına da dikkat etmen lazım. Dost desteği mi? Hahaha! Tüm bunları gerçekleştirmen için sadece 30 saniyen var, koooş!"

Yukarıdaki satırları okurken içinizdeki Rambo kıpırdanmaya başladıysa doğru sayfadasınız! Yok, eğer plastik kahramanları sevmeyen sağlam bir simülasyoncuysanız? O zaman da ibretlik bir hikâye olarak okumanızı öneririm...

Wings of Prey, geçen sonbaharda konsollara çıkan *IL-2 Birds of Prey*'in PC sürümü efendim. Konsollarda hafif sulandırılmış bir simülasyon olarak oldukça başarılı olmuştu ama peki PC'de durum nasıl?

TALLY HO!

Wings of Prey bizi İkinci Dünya Savaşı'nda Avrupa Cephesi'ndeki büyük hava savaşlarında bir müttefik uçağının kokpitine oturtuyor. 4 ayrı bölüme ayrılmış seferberlikte sırasıyla İngiliz, Rus ve Amerikan taraflarında görev alıyoruz. Her şey oldukça basit; iki-üç satırlık görevinizi okuyor, zorluk seviyenizi seçiyor ve aksiyona dalıyorsunuz. Oyunda üç adet zorluk seviyesi var. Bunlar sırasıyla "Arcade", "Realistic" ve "Simulation". Her seviyede zorluk hissedilir derecede artıyor. Arcade'de ekranda bir ton yardımcı göstergeyle "önümüze gelene bir tekme" diyerek dikkatsizce uçabilirken, Realistic'te daha gerçekçi uçuş ve hasar modellemesiyle hafiften terlemeye ve Simulation seviyesinde kullanım kılavuzunu karşımıza alıp süperşarj karışımı ve radyatör açılarıyla oynamaya başlıyoruz.

Görevler, "şuradaki destroyeri batırıver"den "1000 tane uçak geliyor, bir şeyler yap!"a doğru gidiyor. Örneğin bir görevde Manş Kanalı'nda Alman filosunu def ederken, diğer bir görevde dalga dalga gelen onlarca Alman uçağına gözdağı vermek için bir sırasını "tek geçişte" indirmeniz isteniyor. Arcade zorluk seviyesinde bu tür görevleri "başka ne vardı hacı?" şeklinde kolayca tamamlayabilsek de, gerçekçilik seviyesi arttıkça görevleri saç baş yolmadan bitirmek iyice imkânsız bir hal alıyor. Nitekim 15 düşman uçağıyla uğraşırken bir anda iki-üç isabetle motorunuzu kaybedebiliyorsunuz ki bu da göreve yeniden başlamanız demek. Görevler basit ve monoton olsa da gelişmiş yapay zekâ durumu biraz kurtarıyor. Savaş manevralarını sadece yeri geldiğinde ve yumuşak bir şekilde uyguluyorlar. Bu yüzden de aksiyonun ortasında peşlerinden giderken Dover yamaçlarında bol bol krater açtım.

SCRATCH ONE!

WoP'in en güçlü yanı işte bu "aksiyon" anları. Gökyüzünü formasyon halinde kaplayan bombardıman uçakları, onların eskortları ve karşılamaya gelen müttefik uçakları doldurup etrafta izli mermiler uçuşmaya başladığında joystick tutan eliniz terlemeye, diğer eliniz de koltuğunuzun arkasındaki hayali paraşüt ipine doğru gitmeye başlıyor. Akıllıca kullanılan HDR ve blur efektlerine, bir oyunda görebileceğiniz en detaylı şekilde modellenmiş haritaları ve kusursuz performansı da ekleyince WoP bize Hollywood'un özel efektlerine taş çıkartan bir grafik ziyafeti sunuyor. Diğer yandan uçak, kokpit modellemeleri ve uçuş hissi de oldukça tatmin edici.

Her ne kadar isminde *IL-2* referansı olsa da, WoP simülasyon severlerin yıllardır beklediği "veliaht" değil. Ancak bu onun bir hayal kırıklığı olduğu anlamına da gelmiyor. Beklentilerinizi yüksek tutmadan ve oyunu tasarlandığı gibi düşük gerçekçilikte oynayıp grafiklerin tadını çıkartırsanız eğlenceli birkaç hafta geçirebilirsiniz. Eğer beklentileriniz yüksekse, hemen bir tespih edinin ve *Storm of War*'un çıkışı için gün saymaya başlayın.



Bombardıman uçağının, Spitfire'ın Hispano toplarına karşı hiçbir şansı yok.



Şehirlerdeki detaylar göz yaşartıyor.

> Tür: Simülasyon **> Yapım:** Gaijin Entertainment **> Türkiye Dağıtıcısı:** - (Steam, D2D veya YuPlay) **> Yaş Sınırı:** +7 **> Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 3.2GHz veya dengi, 1GB RAM, GeForce 7600 256MB veya ATI Radeon X1650 256MB, 10GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz, 2GB RAM, GeForce GTS 250 512MB / Radeon HD 4850 512MB ekran kartı, Joystick **> Web Sitesi:** www.airwargame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Storm of War gelene kadar alınıp oynanası, grafiklerine hayran kalınası bir oyun. Hatalarına rağmen her simsevere şiddetle tavsiye edilir.

8.3

PC PS2 PS3 Wii 360



GREY WARDEN GÖREVE ÇAĞIRIYOR… -ERCE GÜVEN

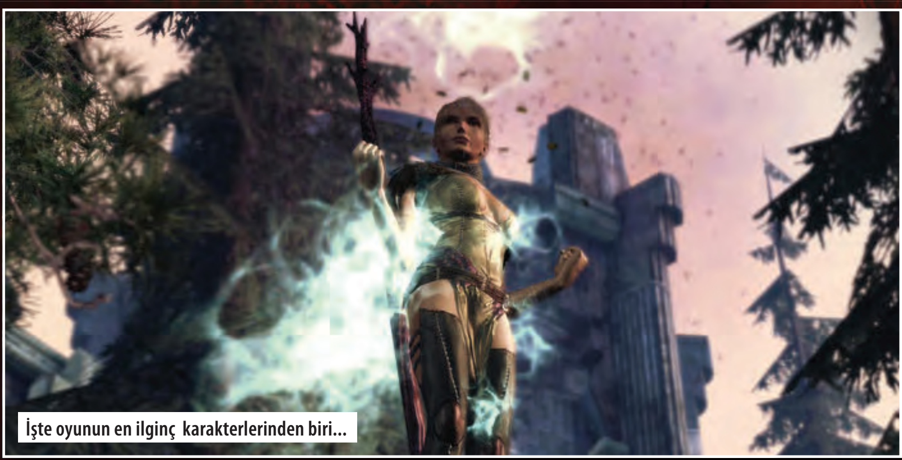
Bioware bizi çok bekletmedi. Gerek promosyon, gerek ufak eklentiler şeklinde gelip duran ve silah, eşya gibi şeyler yükleyen DLC'lerle oyun bizi meşgul tutmaya devam ediyordu zaten. Sonra *Return to Ostagar* geldi ve bize Dragon Age dünyasında 1-2 saat daha yeni şeyler görme fırsatı doğdu. Ama bunların hepsi aynı buruk tadı bırakıyordu ağzımızda çünkü daha fazlasını istiyorduk. Grey Warden kimliğimize bürünüp Dark Spawn belasıyla uğraşmanın, kılıcımızın kınında durduğu o sessiz günleri geride bırakmanın hayalini kuruyorduk. Bazılarımız ikinci, üçüncü turunu attı Arch Demon'ın peşinde… Bazılarımızsa yeni düşmanını beklerken sessizce gölgelerin içinde kalmayı tercih etti.

İşte şimdi yeni bir düşman var Ferelden topraklarında… Ve her zaman olduğu gibi karşısında da Grey Warden…

NEREDE KALMIŞTIK?

Awakening'de kendimizi Grey Warden'ın yeni karargâhı olan Vigil's Keep'de buluyoruz. Arch Demon'ın önderliğinde Ferelden topraklarını kana bulayan Dark Spawn'ın, Arch Demon öldükten sonra dağılacağını zannederek ne kadar da saf olduğumuzu görmemizle başlıyor hikâye. Başka bir şey var onları yöneten; kan akıtmak, güzeller güzeli Amaranthine şehrini ve etrafındaki diyarları karanlığa gömmek isteyen.

Ama sadece bu da değil. Yeni kral tahtına daha yeni yeni alıştığı için politik karışıklar da yatıştırılabilmiş değil. Yani sadece Dark Spawn değil uğraşmak zorunda olduğumuz şey. Bir yandan kılıcımızı çekip savaş meydanlarında boy göstermeli, bir yandan soylular arasındaki huzursuzluğu gidermeli, bir yandan da hem yöre halkını hem de Vigil's Keep'i olası bir Dark Spawn saldırısından korumak için hazırlık yapmalıyız.


İşte oyunun en ilginç karakterlerinden biri...

YENİ BİR BAŞLANGIÇ

Awakening'e ister orijinal Dragon Age'de kullandığınız karakterle devam edebilir isterseniz de yeni bir karakter yaratabilirsiniz. Awakening 20+ seviye karakterler için tasarlanmış bir genişleme paketi ve bu sefer 35'e kadar yolunuz var.

Hemen belirteyim ki orijinal oyunun DLC'lerinden elde ettiğiniz eşyaları Awakening'e taşıyamıyorsunuz. Bioware bunun sebebini bu eşyaların sadece orijinal oyun için tasarlanması olarak gösteriyor. Ama üzülmeyin, Awakening'in daha başlarında hızlıca seviye atlayacağınız için kısa sürede eski eşyalarınızın yetersizliğini göreceksiniz. Ve Awakening bu konuda hiç de eli sıkı değil. Onlarca yeni silah ve zırhın yanında, yeni iksirler ve rune'lar da sizi bekliyor.

Daha önce iki alt sınıf seçebiliyorken Awakening'de bu sayı üçe çıkıyor ve her bir karakter sınıfına ikişer alt sınıf daha ekleniyor. Bu yeni alt sınıfların kendilerine has dörder yeni yeteneği varken, eski kategorilerde de dörder tane yeni yeteneğe sahip oluyorsunuz genişleme paketiyle birlikte. Tabii yeteneklerin yanında büyü portföyünüz de genişliyor. Ama genişleme bununla da bitmiyor ve devreye üç yeni beceri, kendi rune'larınızı yapmanızı sağlayan Runecrafting, sağlığınızı arttıran Vitality, dayanıklılığınızı ya da büyü yapma becerinizi geliştiren Clarity giriyor.

İşte bu noktada öyle bir şeyle karşılaşıyoruz ki Bioware'i alnından öpesim geliyor. Genelde bu gibi yüksek seviye oyunculara hitap eden genişleme paketlerinde bir önceki oyunda verdiğiniz saçma gelişim kararları yüzünden kafanızı duvarlara vurursunuz. Önceki oyunda seviye sınırına yaklaştıkça "nasılsa oyun bitiyor" diye düşünüp gelişim puanlarınızı düşünmeden alakasız yerlere harcarsınız. Ama Awakening'de Manual of Focus isimli bir kitap alıyor ve bu sorunu kökten çözüyorsunuz: Re-Spec! Bu kitabı okur okumaz ilk seviyeden itibaren kazandığınız tüm gelişim puanları iade ediliyor ve karakterinizi baştan tasarlayabiliyorsunuz. Bu sayede gereksiz yere harcadığınız o çok değerli puanları yeni yetenekleri elde etmek için kullanabiliyorsunuz.

YENİ YOL ARKADAŞLARI

Ne yalan söyleyeyim, eski yol arkadaşlarımı özlüyorum. Morrigan'ı, Alistair'i, Leliana'yı ve diğerlerini… Dragon Age gibi epik büyüklükte bir oyunda omuz omuza savaştığınız karakterlerle özdeşleşmemek mümkün değil ve ayrılık gerçekten acı. Awakening'in bize sunduğu yeni karakterler de son derece ilginç ama sonuçta kendinizi yabancıların arasında kalmış gibi hissediyorsunuz. Ve bu sefer kimseyle arkadaşlığın ötesine de geçemiyorsunuz. Tabii bu ne kadar önemlidir tartışılır ama onca savaşın, şiddetin içindeyken yan hikâyelere de girmek insana keyif veriyordu doğrusu.

Yeni yol arkadaşlarınızdan bazılarının hikâyesi gerçekten çok ilginç. Ne yazık ki burada size hiçbir ipucu veremeyeceğim çünkü bence en iyisi kendi gözlerinizle görmeniz. Açıkçası ben iki karaktere hayran kaldım. Hem hikâyeleri hem de onlarla karşılaşma biçimleriniz son derece etkileyici. Ayrıca Awakening'in bir diğer güzel yanı tonla yol arkadaşınız olsa da hep aynı adamlarla grup kurma ihtiyacını hissettirmiyor olması. Farklı karakterlerle de çok güzel ve dengeli gruplar kurabiliyorsunuz.

Eski oyundan tanıdık yüzlerle de karşılaşacaksınız Awakening'de. Ama aradan çok kısa bir süre geçmiş olmasına rağmen ilk oyundaki olaylardan biraz uzak kalmış olma hissi oyun boyunca peşinizi bırakmayacak. Öncelikle Origins'e göre biraz daha "yalın" bir yapısı var Awakening'in, bazı şeyleri elde etmek daha kolay sanki. Örneğin alt sınıfları açmak için çok fazla uğraşmanız gerekmiyor. Neredeyse her tüccar bir iki tane kılavuz satıyor zaten.

Re-Spec gibi DVO alıntısı özelliklerden bir diğeri de "Money Sink". Biliyorsunuz devasa online'ların genişleme paketi öncesi son dönemlerinde sağlam para biriktirmiş olmak son derece olasıdır. Peki yapımcı ne yapar? Genişleme paketinin daha başına olmazsa olmaz bir şeyler yerleştirir ve bunun için saçma miktarda paralar talep eder. Awakening de benzer şeyler yapıyor işte. Bir de "toplama" görevleri var ki onlar da tam DVO tadında. Bir bölgedeki ana görevin yanında aynı bölgede yapılabilecek "9 tana şundan topla", "5 tane şundan bul" görevleriyle de karşılaşacağınızı şimdiden söylemek isterim. Ama bunlar kesinlikle rahatsız edici düzeyde değil ve senaryonun içine iyi yerleştirilmiş öğeler.

BOZUK DEĞİLSE TAMİR ETME

Awakening, Origins'in vaat ettiği her şeye sadık, onunla aynı yoldan ilerleyen ve tüm yan görevleriyle yaklaşık 30 saatlik ekstra bir oyun süresi sunan bir genişleme paketi. Üzerinde konuşulacak belki çok şeyi yok ama Origins'i bayıla bayıla oynayanlar için bulunmaz bir nimet kesinlikle. Aynı kanlı savaş meydanları, birbirinden güçlü büyüler, acımasız düşmanlar ve en sonda sizi bekleyen büyük tehlikesiyle tam bir Dragon Age, Awakening.

1 Şubat 2011'e daha çok var… Ama en azından bir sonraki maceramızı ne zaman yaşayacağımızı biliyoruz. O güne kadar yine gölgeler içindeki yerimize dönebiliriz…



Bir puzzle'ımız eksikti. O da oldu…

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Başyapıta yakışır bir genişleme paketi
- \+ Yeni yetenekler, büyüler, eşyalar ve daha fazlası
- \+ Tatmin edici oyun süresi
- \- Bazı şeyler kolayca elde edilebiliyor
- \- Eski ekipten birilerini görmek hoş olabilirdi
- \- Şubat 2011'e daha çok var



Awakening'de eski yüzlerle de karşılaşacaksınız.



Dragon Age hâlâ bildiğimiz güzeller güzeli Dragon Age.

Kısaca Awakening



- 6 Yeni Alt Karakter Sınıfı
  Warrior: Spirit Warrior, Guardian
  Rogue: Legionnaire Scout, Shadow
  Mage: Battlemage, Keeper
- 16 yeni büyü
- 32 yeni yetenek
- 4 seviyeden oluşan 3 yeni beceri
- Seviye sınırı 35
- Onlarca yeni silah, zırh, düşman
- 7 yeni yol arkadaşı



Tek kişilik ordu dediğin bu olsa gerek.



> **Tür:** RYO > **Yapım:** Bioware > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (39TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** 2.0GHz C2D işlemci, 1.5GB RAM, ATI X1550 ya da GF7600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.4GHz C2D işlemci, 4GB RAM, ATI HD 3850 ya da GF8800GTS ekran kartı

SON KARAR

Grafik ★★★★★
Ses ve Müzik ★★★★★
Hikaye/Atmosfer ★★★★★
Eğlence ★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Dragon Age büyüsünü bir kez daha iliklerinizde hissetmek için kaçınılmayacak bir fırsat Awakening.

8.9

PC PS2 PS3 Wii 360





İntikam zamanı!





Bu arkadaşı bir yerden gözüm ısırıyor ama…

DRAGON AGE: ORIGINS RETURN TO OSTAGAR

HER ŞEY ORADA BAŞLAMIŞTI – ERCE GÜVEN

Dragon Age: Origins'in başında Ostagar'da olanları unutamadığınızı biliyorum. Kralın düşüşü hala gözlerimizin önünde ama sonrasında olanlar son derece bulanık. Ne oldu, ne bitti, kim öldü, kim sağ kaldı… Koskoca kralın akıbeti neydi, bir türlü öğrenemedik. Cevaplarını bulamadık.

İşte, Return to Ostagar tam da bu sorularımıza cevap vermek için burada...

Return to Ostagar'ın görevi, orijinal oyundaki bazı senaryo açıklarını kapatmak. Yani yeni düşmanlar, silahlar beklemeyin. Ancak zaten Dragon Age, gücünün büyük kısmını senaryodan aldığı için bu gözünüze batmıyor. Hikâye, Bann Loren'in topraklarına yaptığınız yolculuk sırasında başlıyor. Kulağınıza çalınan haberler nedeniyle Ostagar'a dönmeye karar veriyorsunuz. Söylentilere göre bir zamanların efsanevi kalesi şimdilerde Dark Spawn istilası altında ve ilk günden beri karşılaşmayı umduğunuz bir düşman da Ostagar'ı kendisine ev edinmiş durumda.

HİKÂYENİN SONU

Hem içinizdeki intikam duygusunu bastırmak, hem de merakınızı gidermek için hemen Ostagar yollarına düşüyorsunuz. Yine her yer düşman dolu, yine Dark Spawn'ın pis kokusu burnunuzun direğini kırıyor. Ama değişen bir şeyler var Ostagar'da. Bunu görüyor ve hissediyorsunuz.

İşte, Return to Ostagar'ın en sevdiğim yanı da bu oldu. Çevre artık çok farklı ama bir şekilde her şey tanıdık. Gördüğünüz her şeyin bir anısı var sizde. Duncan'ın alevinden tutun, köpek kulübelerine kadar hemen her şey yerli yerinde. Ama harap düşmüş, yıkılmış, yanmış, kül olmuş haldeler. Siz Arch Demon'ın peşinde koşarken buralarda da hayat akıp gitmiş belli ki.

Eğer ana senaryoyu tamamlamaya yakınsanız ya da ikinci turunuzda Ostagar'a geri döndüyseniz, burada dişe dokunur bir mücadele bulamayacaksınız. Tamam, yine çeşit çeşit DarkSpawn'la ve korkunç Ogre'lerle dişe diş bir savaşa girişeceksiniz ama oyunu baştan yüklemeye gerek duymadan iki saat içerisinde eklentiyi bitirmeniz mümkün. Orta seviye karakterler içinse durum biraz daha farklı. Onlar istedikleri gibi gergin ve heyecanlı ortamı Return to Ostagar'da bulacaklar ve buna bağlı olarak oyun süreleri de biraz daha uzun olacak.

SENARYOYA ODAKLANMAK

Ancak Return to Ostagar'ın amacının oyuncuya ekstra mücadele sunmak olduğunu hiç sanmıyorum. Bu DLC tamamen King Cailan'a odaklanmış durumda. Daha fazla detaya girmeyecek ve senaryoya dair hiçbir şeyi ağzımdan kaçırmayacağım. Ama Return to Ostagar'ın senaryosuyla, kapanmamış bir defterin son sayfasını son derece nazik ve duygulu bir şekilde yazdığını söyleyebilirim.

Return to Ostagar, Awakening'den önce son kılıç tutan kolunuzu güçlendirmek için biçilmiş kaftan. Ama sadece kılıç tutan kolunuzu değil, kalbinizi de derinden etkileyecek bir deneyim kesinlikle…

DLC	İçerik	Ücret	Origins / Awakening
Stone Prisoner	Quest / Ek Karakter	Yok	Origins
Warden's Keep	Quest	Yok	Origins
Return to Ostagar	Quest	5 $	Origins
Blood Dragon Armor	Eşya	Yok	Origins
Collector's Edition	3 Eşya	Yok / CE'ye Özel	Origins
The Lucky Stone	Eşya	Yok	Origins
Embri's Many Pockets	Eşya	Yok	Origins
Amulet of the War Mage	Eşya	Yok	Origins
Helm of the Deep	Eşya	Yok	Origins
Mark of Vigilance	Eşya	Yok	Origins
Memory Band	Eşya	Yok	Origins
Lion's Paw	Eşya	Yok	Origins
Feral Wolf Charm	Eşya	Yok	Origins
The Wicked Oath	Eşya	Yok	Origins
Band of Fire	Eşya	Yok	Origins
Dalish Promise Ring	Eşya	Yok	Origins
Guildmaster's Belt	Eşya	Yok	Origins
The Edge	Eşya	Yok	Origins
Bulwark of the True King	Eşya	Yok	Awakening
Pearl of the Anointed	Eşya	Yok	Awakening
Bregan's Bow	Eşya	Yok	Awakening

> Tür: RYO > Yapım: Bioware > Yaş Sınırı: 18+ > Web Sitesi: dragonage.bioware.com/addon/

İNDİRİLEBİLİR İÇERİK KURULUMU

Eğer içerikleri indirebiliyor ancak bir türlü kuramıyorsanız, bilgisayarınızın bölge ayarlarını ve klavye düzenini Amerika'ya göre ayarlayın. Ardından oyun klasörü içindeki "daupdater" programını kullanarak indirdiğiniz içerikleri sorunsuzca kurun.

SON KARAR

Grafik
Ses ve Müzik
Hikaye/Atmosfer
Eğlence

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Dragon Age sevenler çoktan yumulmuştur bile.

7.0

PC PS2 PS3 Wii 360


POKEMON VE MONSTER HUNTER TRI POSTERİ HEDİYELİ!
3 AYLIK NINTENDO DERGİSİ
NINTENDOCU
NİSAN-MAYIS-HAZİRAN 2010 | 5 TL (KDV Dahil) SAYI: 3 | ISSN: 1309-0062
15 NİSAN'DA BAYİLERDE
18 SAYFA POKEMON
Pokemon Tarihi, Yeni Başlayanlar İçin Pokemon, HeartGold ve SoulSilver incelemesi ve rehberi
NEDEN NINTENDO? DİSNEY DOSYASI POKEMON TARİHİ YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN POKEMON
SNES VIRTUAL CONSOLE KLASİKLERİ MONSTER HUNTER 3 FRAGILE RED STEEL 2 NBA JAM
DRAGON QUEST IX TATSUNOKO VS CAPCOM POKEMON HEART GOLD VE SOUL SILVER ENDLESS
OCEAN 2 LAST WINDOW TRAUMA TEAM SONIC SEGA ALL STARS RACING SUPER MONKEY BALL:
STEP & ROLL ACE ATTORNEY MILES EDGEWORTH PHANTASY STAR 0 ALICE IN WONDERLAND

ASSASSIN'S CREED II

"ÖLÜMÜNDEN MUTLULUK DUYMUYORUM AMA BAŞKA BİR YOL DA GÖREMİYORUM" -KAAN ALKIN

İtalyanca, İngilizce, Türkçe ya da başka bir dilde söyleyecek bir şeyim yok. Gerçeğin peşinden koşarken aldığım hayatlara duyduğum saygıdan fazlasını hak eden birileri var bir yerlerde. Ne hızım, ne gücüm, ne de çevikliğim dilimdeki uyuşukluğu geçirebilecek gibi görünüyor. Ölüm gibi sessiz, karanlık gibi görünmezim. Bir zamanlar huzurlu bir sessizlikti, kendi rengi olan bir karanlıktı bu. Eski dostum Si'nân EuDITORé, hepsi senin yüzünden...

Ezio Auditore'nin kim olduğundan, başına gelenlerden, yaşamından ve ölümünden bahsetmeye pek gerek yok sanırım. Desmond'un DNA'ları ve Sinan'ın birkaç ay önce oyunun konsol versiyonu için oynattığı kalemi sağ olsun, Ezio'nun yedi ceddinin başına gelenlerden haberdarız artık. Diğer yandan Assassins Creed II deneyimini ilk kez yaşayacak PC oyuncuları için de hikâyenin canına okumak arzusunda değilim. İlk oyundan çok daha gerçek, oyuncuyu çok daha rahat ve kabul edilebilir bir şekilde içine çekebilen bir Assassins Creed var elimizde demekle yetineceğim. Peki oyundan bahsedeceklerim sadece bu kadarla sınırlı kalırsa, bana ve Assassins Creed II'ye ayrılan 2 sayfa boyunca neyden bahsedeceğim? Güzel soru, bakalım neler çıkacak.

BEN AUDITORE

Ezio'yu daha önce kısmen görmüş olmama rağmen hoş bir şaşkınlıkla başladı maceram. Desmond'ın anılara gömülüp gittiği ilk andan itibaren, büyük bir hevesle oynamış olmama rağmen ilk oyunun bir türlü veremediği bir tat aldım. Daha canlı şehirler ve etkileşime açık bir çevre diyerek kestirip atamayacağım bir şeyler vardı ortamda. İyi bir hikâye anlatan ilk oyun bu değildi belki ama ilk oyunun bıraktığı izlerden sonra beklentim kesinlikle bu değildi.

Ezio'nun doğumuyla başladı hikâye. Kontrollere bakmadan paldır küldür oyuna daldığım için daha doğumda kaybediyordum Ezio'yu az kalsın. Ellerimi, bacaklarımı oynatmam, yeni doğmuş her bebek gibi ciyak ciyak ağlamam gerekiyordu. İte kaka da olsa motoru çalıştırmayı başardık sonunda. Sonra çocukluk yılları başladı, Floransa Ezio için adeta bir oyun alanıydı. Sokakları, tavernaları ve güzel kadınları kadar, şehrin halk tarafından pek kullanılmayan ama daha eğlenceli olan çatılarını da tanıyarak büyüdü. Delikanlılık dönemindeyse aileler arası çekişmeler, şehir yönetiminin izlediği politika gibi konular girmeye başladı hayatına. Ailesinin bir dalavereye kurban gidip gözleri önünde asılması üzerine, intikam için yola çıktı Ezio. Bu yol onu babasının izinden gitmeye itecek ve suikastçilerin arasına katılmasını sağlayacaktı.

Yukarıdaki hikâyenin anafikri ne biliyor musunuz? Ubisoft bu sefer paldır küldür itelemedi bizi oyuna. Ezio elimizde doğdu, büyüdü. Neyi neden yaptığını, neyi ne zaman öğrendiğini bildiğimiz bir karaktere dönüştü. Oyunun ilk çeyreğinden sonra Ezio'yla özdeşleşemeyen tek bir oyuncu kalsın istememişler anlaşılan. Ana karakterle kurulan bu güçlü bağ, oyunu hem benzerlerinden hem de ilk oyundan ayırmaya yetti benim için. Bravo! Ama ne güzel ki yapılan tek şey bağ kuracağımız bir karakter yaratmak değil.

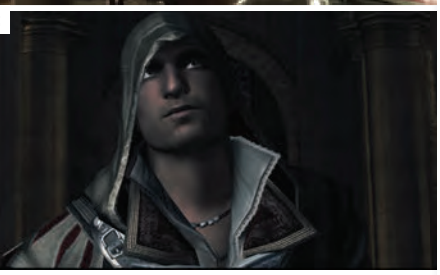
MONTERIGGIONI VILLA

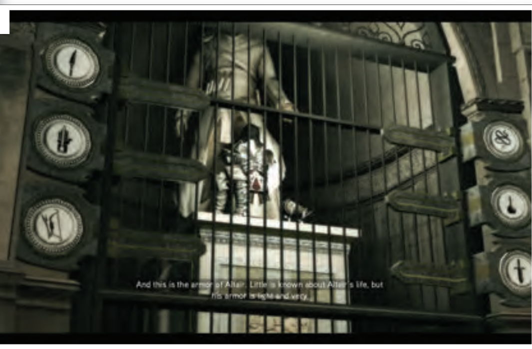
Daha başlangıç şehrimiz olan Floransa'dayken bir şeylerin daha iyi, daha doğru yapıldığını gördüm. İlk oyundaki boş ve varlığıma ilgisiz şehirlerden biri değildi bu. Biraz da dönemin mimarisinin gücüyle İtalyan şehirlerinin atmosferi ciddi anlamda büyüledi beni. Venedik günlerindeyse özellikle deniz kıyısındaki balıkçı iskelelerinde uzun uzun dolanma ihtiyacı duydum, sırf manzaranın tadına varmak için.

O dönemde şehirlerin nasıl yoktan var edildiğini, nasıl büyütüldüğünü merak ediyor insan. ACII yeni oyun mekaniklerinin bir kısmıyla bu merakımı da ciddi şekilde gideriyor. Ezio babasını kaybettikten sonra ailesinden geriye kalanları toparlayıp amcasına ait Monteriggioni'ye kaçıyor. Bir süre sonra bu yerleşim alanını çekip çevirmek de Ezio'ya kalıyor. Şehrin mimarıyla konuşup binaları restore ederek her şeyin değerini artırmaya çalışıyoruz. Daha güvenli bir banka, daha kaliteli zırh imalatçısı, terzi, daha büyük bir pazar alanı, daha kaliteli bir sanat müzesi-dükkânı... Hepsi şehrin değerini yükselten öğeler.



1

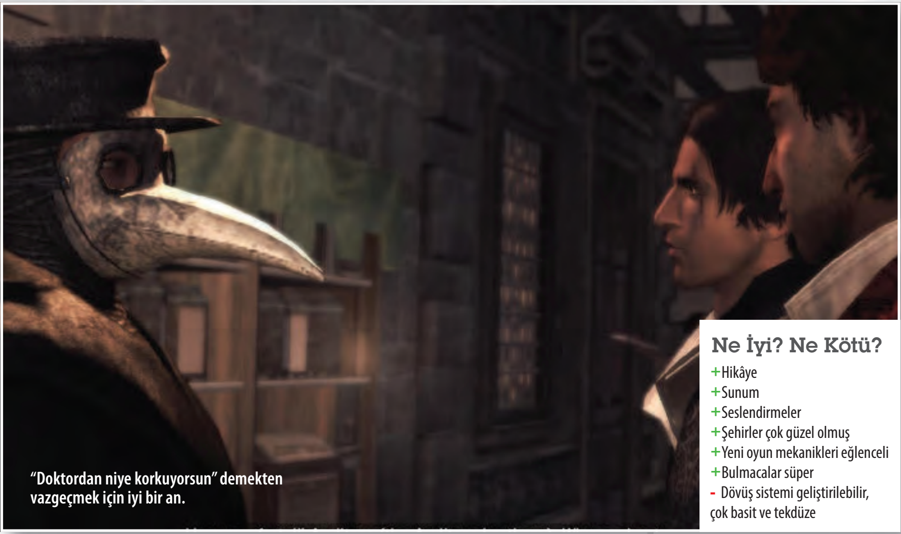

2


3


1- Kız kardeşimiz Villa'nın gelirini cukka etmeden biz etsek iyi olacak.

2- Kapandım ama iyi mi ettim Allah'ım bana bir işaret?

3- Altair'in zırhını ele geçirebilmek için bir kısım artifact bulmamız gerekiyor.



"Doktordan niye korkuyorsun" demekten vazgeçmek için iyi bir an.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Hikâye
+Sunum
+Seslendirmeler
+Şehirler çok güzel olmuş
+Yeni oyun mekanikleri eğlenceli
+Bulmacalar süper
- Dövüş sistemi geliştirilebilir, çok basit ve tekdüze

Şehrin değeri arttıkça daha fazla ziyaretçi çekiyor. Ziyaretçi sayısı arttıkça dilenciler, hayat kadınları, sokak çalgıcıları, gezginler sokakları doldurmaya başlıyor. Ve yaptıklarımızın karşılığı da şehrin kasasının anahtarı elimize verilerek ödeniyor, tabii defterleri tutan sevgili kız kardeşimiz biz parayı çekemeden hepsini hüpletmezse...

BÜYÜKŞEHİR ÇALIŞIYOR

Görevlerden kazandığımız, insanlardan çaldığımız ya da sağda soldaki kutulardan topladıklarımızı da üstüne ekleyerek, daha iyi bir şehir yapmaya çalışıyoruz. Bir nevi tek kişilik "büyükşehir belediyesi" yani. Bu işlerin en büyük getirisi, geliştirdiğimiz dükkânlardan ciddi indirimler alabilmemiz. Ayrıca bazı eşyaları da şehri geliştirerek elde ediyoruz. Örneğin şehrin tüm geliştirmelerini yaptığımızda, Altair'ın kılıcını satın alabiliyoruz.

Bilgisayarda konsolda olduğundan çok daha iyi görünen AC2'nin kontrolleri de çok daha rahat klavye fare ikilisiyle. Hoş, hareketleri bağlı oldukları tuşlar üstünden değil ikonlarla gösterdiği için başlarda biraz zorlanabilirsiniz. Videolar sırasında çıkan mini tuş basma oyunlarının çoğunu kaçırdım ben mesela. Ne sadece Ezio'yken sevgilimin kollarına bırakabildim kendimi ne de Leonardo Da Vinci'nin sevgi gösterisine karşılık verebildim. Sağlık olsun. Zamanla alıştım ve sonunda Venedik'teki dostlarımın elini sıkmayı başararak o kadar da kaba olmadığımı gösterebildim. Bravo bana. Neyse ki kontrollerle cebelleşmem sadece bu sahneler sırasında oldu. Serbest koşu ve dövüş sırasındaysa hiçbir sıkıntı çekmedim. Zaten sorun biraz da buydu. Kontrolleri düşünmeden, doğal reflekslerle kullanırken, birinin aniden "şuna bas" demesi bozuyordu işi.

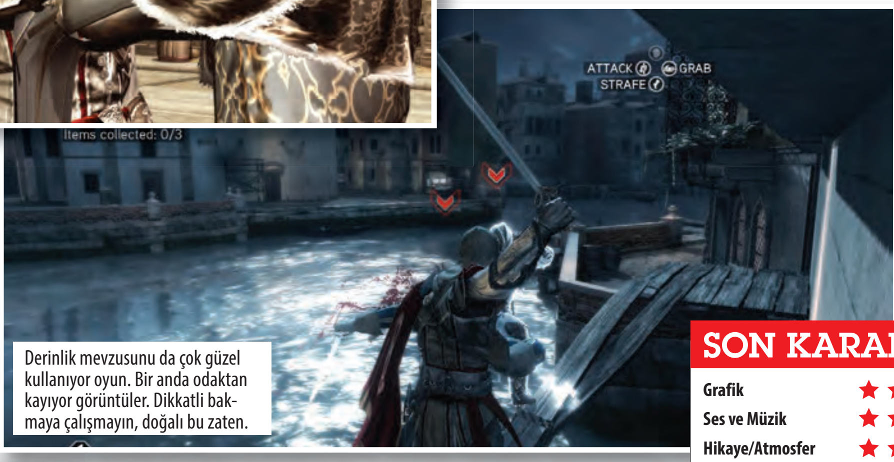


GERÇEK NEDİR?

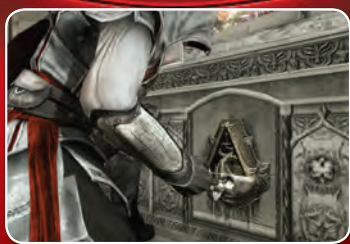
Kontrollerden daha fazla kafamı kurcalayansa oyunun birden fazla hikâyeyi bir arada götürüyor olmasıydı. Desmond olarak zaten aklımız bir dünya karışıkken, çevremizdeki insanlar bize olan biten hakkında halen pek fazla bilgi vermiyordu. Artık Anibus dışındayken de rüyalar görmeye, hangi yaşamın gerçek olduğunu karıştırmaya başlamıştım. Ezio'nun yetenekleriniyse artık gerçek dünyada da kullanabiliyordum. Ezio olarak oynarken hem şehirler arasındaki çatışmaları hem de Templar'lara karşı sürdürülen yüzlerce yıllık savaşı sona erdirme çabasındaydım. Desmond'dan önce Anibus'ta kullanılan hiç tanımadığım bir akrabamın, bu anılar arasına sıkıştırdığı bilgi parçalarıysa "The Truth", gerçek olarak sunuluyordu. Bunları da çözmem gerekiyordu. Altair da işin içine girdiğinde hem benim hem Ezio'nun hem de Desmond'ın kafası karışıverdi. Ama bunu kötü bir şey gibi algılamayın, çok heyecanlı ve keyifli olmuş kurgu.

Son paragrafa girerken anlatamadığım binlerce şey geçiyor aklımdan. Saatlerce başından kalkmadan oynayabildiğim AC2 'den bahsedilirken atlanması gereken en önemli öğeyi arıyorum. Ve hemen buluyorum: Sunum. AC2'nin ara videoları, kurgusu gayet başarılı. Öyle ki ne oyundan kopma ihtimaliniz var ne de hikâyeden. Aksine, ara videoların hiçbirini geçmek istemiyorsunuz. Ama bu gücü, bu atmosferi sağlayan sadece sunum ve hikâye değil, çünkü seslendirmelerin kattıkları apayrı. Müzikler ve ses efektleri de güzel ama seslendirmeler AC2'nin soluk alıp vermesini sağlayan, kalbini çalıştıran öğesi. İtalyan aksanıyla İngilizce hiçbir zaman favorim olmadı, gerçek hayatta anlaşılması da bir hayli güç olabiliyor. Ancak Ubisoft İngilizce diyaloglara İtalyanca sözcükler serpiştirip aksanı da anlaşılır seviyede tutarak ama hiç eksiltmeden öyle güzel sunuyor ki oyunculara, hiç olmayan İtalyanca aksanınız depreşiyor. Mafya ağzıyla konuşmayan İtalyanlar görmek de yaşamımıza yeni bir soluk getiriyor.

Bir sonraki oyun nasıl olur bilemiyorum ama AC2'nin mutlaka oynanması gerek bir oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Placere!



Derinlik mevzusunu da çok güzel kullanıyor oyun. Bir anda odaktan kayıyor görüntüler. Dikkatli bakmaya çalışmayın, doğalı bu zaten.



KOPYA KORUMA SİSTEMİ

Assassin's Creed II'de Ubisoft'un kullandığı kopya koruma sistemi bir hayli eleştirildi. İnternet bağlantısı olmadan oyun oynanamıyormuş, öyleymiş böyleymiş. Anlayamıyorum sevgili oyungezerler. Diğer oyunlarda da internet bağlantısına ihtiyaç duymuyor musunuz? Oyunu aktive etmek için internete bağlanmıyor musunuz? Elle aktivasyon için oyunun size verdiği kodu alıp interneti olan bir bilgisayarda kullanıp web sitesinden yeni bir kod alıp çalıştırmıyor musunuz? Steam üzerinden aldığınız oyunları offline oynayabilmek için belli aralıklarla sisteme online giriş yapmanız gerekmiyor mu? E o zaman mırın kırın edecek bir durum yok ortada. Save dosyalarımı flash diske aktarmaktan gına gelmişti. Paşa paşa oynuyorum ofiste oyunu, kapatıp çıkıyorum. Eve gidiyorum. Evde açtığımda kaldığım yerden devam ediyorum. Her şeye de kötü yanından bakmayın lütfen.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (79TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Dual Core 2.6GHz / Athlon64 X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800 / ATI Radeon x1600 ekran kartı, 12GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.2GHz / Athlon64 X2 4400+ işlemci, 4GB RAM, GeForce 9800 / Radeon HD 4850 ekran kartı > **Web Sitesi:** assassinscreed.uk.ubi.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Baştan sona güzel bir film seyredin, güzel bir kitap okuyun, çıkın güzelce spor yapın. Üçü bir arada seviyorsanız Assassin's Creed II oynayın.

9.6

PC PS2 PS3 Wii 360



KAOS TEORİSİNE FARKLI BİR BAKIŞ AÇISI – GÖKER NURBEYLER

DoW severler bilirler ki, her yeni paketle birlikte oyuna yeni ırklar ve hikâyeler eklenir. Eklenti paketini satın alan kişinin yaptığı ilk iş de yeni gelen ırkları seçerek çok oyunculu savaşlara girmek olur. DoW 2'den sonra akıllarda iki soru vardı. İlk soru Relic'in bir yamayla yaptığını niye diğer yamayla bozduğu, ikinci soruysa ilk ek pakette hangi yeni ırkların olacağıydı. İlk soruya henüz kesin bir yanıt gelmezken ikinci sorunun cevabı iki yeni ırk bekleyenleri ve Imperial Guard severleri hayal kırıklığına uğrattı: Oyundaki tek yeni taraf Chaos Space Marines (CSM). CSM ile senaryo modu boyunca didişirken, çok oyunculu modda bizzat yan yana savaşabiliyoruz. Bu arada, senaryo modu boyunca çeşitli Imperial Guard birimleriyle karşılaşmamız bir sonraki paket konusunda ipucu veriyor. Detaylara girmeden ekleyelim; Chaos Rising (CR) oynamak için DoW 2'ye ihtiyacınız yok fakat çoklu modlarda CSM dışındaki ırkları seçmek istiyorsanız ana oyunu edinmelisiniz.

MARİNE EDİLMİŞ KAOS

CR'nin tek kişilik görevleri yaklaşık 10 saat sürüyor. Bu sürede toplam 15 adet, fakat dolu dolu bölüm sizleri bekliyor. Ana oyundaki "haritanın ucunda Hive Tyrant var, git kes" gibi boşluk doldurma görevleri yerine daha mantıklı, senaryo eşliğinde ilerlendiğini hissettiren görevler gelmiş. Fırsatınız varsa bir arkadaşınızı Games for Windows Live üzerinden senaryoya davet edin ve bir taraftan Skype'da muhabbet ederek oynayın. Alacağınız zevk katlanacaktır. Oyunun genel yapısı aynı. Dört kişilik Blood Raven takımınızı seçiyor, hikâyenin gönderdiği gezegenlere gidiyor, yeni eşyalar düşürüyor ve karakterlerinizi geliştiriyorsunuz. Bill Roper, Hellgate London piyasaya çıkmadan önce işin formülünü bulduğunu söylemişti. Haksız da sayılmaz. Yeni cicilerle SM'leri donatmak, yeni yetenekler açmak ve neler yapabildiğini görmek gayet eğlenceli. CR görevleri boyunca karşınıza Eldar, Ork ve Tyranid çıksa da asıl düşmanımız "kâfir" CSM (fanatik SM, İmparator'a inanmayan ve hizmet etmeyen ırkları heretic, yani kâfir olarak adlandırır). CR'de senaryoya DoW 2'deki karakterlerinizi aktararak onları 30. seviyeye taşımanız mümkün. Hikâyeye eklenen karakterlerden Librarian yakın ve uzun menzilli dövüş için kullanılabilmesine rağmen, ben bu karakteri daha çok iyileştirme odaklı kullandım. Forumlarda farklı takımlar seçerek çok eğlendiklerini söyleyenleri görünce kesin bir doğru kavramı olmadığını anladım. Senaryoda başından beri bir pislik olduğunu hissetmemize rağmen oyun bunu burnumuza sokmadan ufak ufak yediriyor. Hedefe ulaşmanın yolları pek çeşitli olmasa da mekânlar çeşitli olduğundan aynı yerleri dolaşıyormuşuz hissi de mümkün mertebe uzak oluyor.



Bölümlerin arasındaki diyalogların artması konuya daha fazla dahil olmamızı sağlıyor.



Son bölüm kasıyorsa cebinize iki Orbital atıp öyle gidin.

GENÇLİK YOZLAŞIYOR AZİZİM

Oyundaki Corruption (yozlaşma) sistemi hoş olmasına rağmen hayal ettiğim şekilde çıkmadı karşıma. Senaryo boyunca yaptığımız kimi seçimler ve kullandığımız eşyalar kahramanlarımızın kaosa yaklaşmasına yol açıyor ve kaosa yakınlaştıkça farklı yetenekler açılıyor. Corruption'ı ilk duyduğumda kahramanlardan birinin ya da hepsinin CSM'ye geçmesi, senaryonun Chaos tarafında oynanması veya kaosa yakın birimin hain olması gibi şeyler geçmişti aklımdan. Şu haliyle de eğlenceli fakat ortada bu kadar güzel bir fikir varken biraz kolaya kaçılmış gibi. Bu arada, halen oyunu kaydedebilmek için bölümden çıkmamız gerekiyor. Görevler çok uzun sayılmaz ama konsollarda bile özgür kayıt sistemi kullanan oyun sayısı artarken PC'de kayıt özgürlüğünü kısıtlamanın mantığı nedir?

OYUNUN BİTERKEN BAŞLAMASI

DoW serisinden bir oyunu tek kişilik senaryo sonrası rafa kaldırmak en kibar tarifle israftır. Fakat denge unsuru ha toparlandı ha toparlanıyor derken Chaos Rising'le gelen yama tekrar dağıttı ortalığı. Bu sorun yamalarla elden geçirilecektir illa ki, dert etmiyorum. DoW 2 turnuvalarda bir StarCraft ya da Red Alert olamayabilir fakat turnuva değil arkadaşlarınızla iyi vakit geçirecek, havasına gireceğiniz bir oyun arıyorsanız siz de dert etmeyeceksiniz.

CR ile gelen büyük yamayla DoW 2'ye de yeni haritalar ve her ırk için yeni birimler ekleniyor. Eldar'a gelen Wraithguard'ı mini d-canon taşıyan birimler olarak görebilirsiniz. Orklara gelen Weirdboy ise enerji tabanlı büyüleriyle düşmana hasar veren, ölürken yanında mutlaka birilerini de götüren, sağı solu belli olmayan bir birim. Tyranid'deyse kimsenin kullanmadığı Screamer doğru bir hamleyle çıkarılarak Carnifex yerine dönmüş. Onun yerine Nid'in tank ihtiyacını karşılayan Tyrant Guard ve iyi bir mikro stratejiyle birlikte can yakma potansiyeli çok yüksek olan Genestealer Brood gelmiş. SM'ye eklenen Librarian ise hem destek hem de hasar amaçlı kullanılabilen bir birim. Yeni birimler tek başlarına harikalar yaratmıyor ama biraz mikro yönetimle her birim ziyadesiyle faydalı olabiliyor.

CSM birimlerinin taptığı karanlık tanrılar, oyuna çok oyunculu modda seçilen birim geliştirmeleri olarak eklenmiş. Örneğin Nurgle yolundaki CSM oyuncusu Predator tankına sağlık ve hız bonusu kazandırırken; Khorne seçiminde Havoc'a Rate of Fire, Tzeentch'deyse lascannon geliyor. Kaos kahramanlarından savunması kuvvetli Plague Champion, Nurgle'ın kutsamasıyla iyileştirme özelliği kazanırken, Tzeentch yolundaki Chaos Sorcerer hasar büyülerini tercih ediyor. Chaos Lord ise Khorne sayesinde kuvvetli, dayanıklı ve çok güçlü bir hale geliyor. CR ve DoW 2 sahipleri, birlikte oynayabilmelerine rağmen sadece kendi paketlerindeki ırk ve Last Stand (Son Direniş) birimlerini yönetebiliyorlar. DoW 2'ye yamayla eklenen Last Stand, CR ile Hive Tyrant ve Chaos Sorcerer ekleniyor. Summon ve kısa zamanda yoğun hasar veren ikili şimdiden birçok oyuncunun gözdesi oldu ama Last Stand'e yeni bir harita gelmeli artık. Yeri gelmişken Games for Windows Live'a da bir çift laf etmek istiyorum: Efendi efendi oynarken GFWL'den düşmek de nedir Allah aşkına? İnternetten demedim dikkatinizi çekerim, GFWL'dan diyorum. Dedesi yaşındaki Battle.net'in yarısı kadar olamadı hâlâ. Şu haliyle yalnızca baş ağrısı.

KANAAT NOTU

Oyun grafik ve ses açısından aynı kaliteyi koruyor. Birimlerin, karşılaştıkları düşmanlarla ilgili yorumları ve epik müzikleri de sese tam puan vermemi sağlıyor.
CR, kimi noktalarda saygımı kazanıp kimi noktalarda hayal kırıklığına uğratsa da bana hem senaryo hem de çok oyunculu modda çok iyi vakit geçirtti, fazlasıyla eğlendirdi Yine de DoW 2'yi sevmemiş oyuncular için mucize yaratacak bir oyun olmadığı bir gerçek. Ayrıca son kararı verirken W40K sevgim ve eğlence faktörü nedeniyle kanaat notu kullandığımı belirtmek isterim. DoW 2 ile mutlu bir beraberliğiniz varsa, sizin de CR ile iyi vakit geçireceğinizden eminim.

DAWN OF WAR SERİSİNDEN BİR OYUNU TEK KİŞİLİK SENARYO SONRASI RAFA KALDIRMAK EN KİBAR TARİFLE İSRAFTIR







Ne İyi? Ne Kötü?

+ CSM ırkı
+ Oyun atmosferi
+ Yeni birimler/haritalar
+ Senaryoyu co-op oynamak
+ Yeni Last Stand birimleri
+ Tekrar oynanabilirlik
- Corruption fikri harcanmış
- Sadece bir tane yeni ırk eklenmiş
- GFWL gitsin artık
- Yeni Last Stand haritası yok
- Lore hataları

1- Birim modellemeleri ve animasyonları o kadar hoş ki, oyun sırasında sık sık görüntüye yaklaşarak neler olduğuna yakından bakmak isteyeceksiniz.

2- Hive Tyrant ile Last Stand oynarken summon'a abanıp grubu rahatlatabilirsiniz.

"LORE" BİR PEYNİR ÇEŞİDİ DEĞİLDİR

CR, strateji sever W40K'cıları mutlu etse de oyun evreniyle ilgili bilgiler (lore) arasındaki tutarsızlıklar nedeniyle tepki de çekti (hatta RelicHammer diyenler bile çıktı). Çok oyunculu modda bir yere kadar göz yumulan uyumsuzluklar senaryo modunda daha çok göze batıyor. Black Legion'un (BL) kim olduğuyla başlayarak birkaç not paylaşalım:

BL, ilk CSM lejyonudur. İmparatorun oğlu kadar yakın gördüğü Primarch Horus'un eski lejyonu Luna Wolves'un Sons of Horus adını alması, kaosa geçmesi ve yenilmesiyle mevcut ismini almıştır. BL çoğu zaman kumandan Abaddon olmadan Chaos Rising'deki gibi askeri hamleler yapmaz. Evrenin güncel halinde BL'nin ciddi bir askeri gücü bulunmadığından daha çok arkadan işler çevirir.
BL belirli bir tanrıya hizmet etmez. Çıkarına göre tüm kaos tanrılarına hizmet edebilir.

Plague Marine ve Bloodcrusher gibi birimler belirli bir tanrıya kendini adamış lejyonlar tarafından çağırılabilir. Mesela Death Guard Nurgle birimlerini çağırabilir, sorceress Thousand Sons'a hizmet eder. Dolayısıyla senaryoda gördüğümüz iblislerin orada olmaması gerekiyor. Abaddon bunu yapabilse de oyun zaman çizgisinde Cadia bölgesinde bulunuyor. Blood Letter'ı görme imkânımız olsa bile bunun çok nadir olması gerekir. Hele bu derece güçlü bir birim, klasik bir piyade olduğunu öğrense kalbi çok fena kırılırdı.

Bu da DoW 2'den: Howling Banshee, aslen elit bir Eldar birimidir. Kullandığı Power Weapon, terminatör zırhını bile kolayca keser.
Blood Raven, DoW serisinin evrene kazandırdığı bir chapter'dır. Ondan çok daha sağlam ve karizmatik chapter'lar vardır. (Bkz. Ultramarines, Black Templar, Blood Angels vs.)
Detaylı lore için: http://wh40k.lexicanum.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kaos gelir gümbür gümbür, gel de yar beni güldür (oyun gayet iyi yani).

8.2

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Relic > **Dağıtım:** THQ > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** 3.2GHz P4 işlemci, 1GB RAM (1.5GB Vista), ATI X6800 ya da GF6600 ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 2.4GHz C2D işlemci, 2GB RAM, ATI X1900 ya da GF7800GT ekran kartı > **Web Sitesi:** www.dawnofwar2.com



TIBERIUM'A DÜŞEN KANE'E SARILIR

- ERDEM MADARALI

KANE... KİMİLERİNE GÖRE TIBERIUM SAVAŞLARINI BAŞLATARAK MİLYONLARCA KİŞİNİN CANINI ALMIŞ CANİ NOD LİDERİ, KİMİLERİNE GÖRE KENDİSİNE İNANANLARI "KURTULUŞ"A ULAŞTIRACAK BİR MESİH. TAM OLARAK KİM OLDUĞU, NEREDEN GELDİĞİ VE AMAÇLARI HAKKINDA PEK BİR BİLGİMİZ YOK. TEK BİLDİĞİMİZ 1995'TEN BERİ DÜNYAYI İSTİLA EDEN TIBERIUM'UN ARTIK DURDURULMASI GEREKTİĞİ VE HER NE KADAR İSTEMESEK DE KANE'İN KURTULUŞ İÇİN TEK SEÇENEĞİMİZ OLDUĞU...

EA "Command & Conquer 4 ile Kane'in hikâyesi sona erecek" açıklamasını yaptığında açıkçası beklentilerim tavan yapmıştı. Neyse ki kaç oyundur öldürülemeyen, öldürülse de dirilip tekrar tekrar GDI ve insanlığın başına dert olan Kane'in hikâyesinin bitmesi ancak Kratos ve Titanların eliyle mümkün olabilirdi. Üstelik açıklamanın devamında "yepyeni bir oyun stili" gibi kaş kaldırtan ifadeler de vardı. Nitekim C&C3'te oynanışta "köklerine inen" seri, çok büyük bir başarı yakalamış ve seriyi sevenlerin, arkadaşlarını LAN ve online arenalarda Juggernaut'larla rezil edip üslerini Ion Cannon'larla haritadan silme zevkine ulaşmalarına vesile olmuştu. Ancak şimdi her şey güzelken ve seri bitmek üzereyken oyun stilini değiştirmek biraz tehlikeli değil mi?

C&C4'te oyunun kapağından da tahmin edebileceğiniz gibi, kötü ama bakımlı sakallarıyla her zaman karizmatik kahramanımız Kane yine başrolde. Entrikalarla dolu hikâyeyi özetlersek: Kane C&C3'ün başında ölmediğini GDI'a sürpriz bir saldırı yaparak kanıtlamış ve Üçüncü Tiberium Savaşları'nın başlamasına neden olmuştu. Savaşın ortalarında GDI, Kane'in bir süper Tiberium bombası yaptığını haber almış ve bomba yapılan tesisi bir Ion Cannon saldırısı ile havaya uçurmuştu. Lâkin havaya uçan tesisle beraber muazzam bir Tiberium serpintisi de atmosfere yayılmış, o sırada yakınlarda Tiberium arayan uzaylı Scrin gemileri de "Altına vurduk!" nidalarıyla sevinç içinde Dünya'ya gelmişlerdi. Ancak Dünya'da Tiberium'un dışında, birbiriyle didişen insanoğullarının da olduğunu hesaba katmamış ve uzunca bir savaşın ardından "Başlarım Tiberium'una!" diyerek arkalarında anlaşılmaz kuleler bırakarak Dünya'yı terk etmişlerdi. Sonunda da bütün bunların Scrin teknolojisine ulaşmak isteyen Kane'in ince hesapları sonucu gerçekleştiği ortaya çıkmıştı. C&C4'ün hikâyesinin başlangıcında ise akıl almaz bir şey gerçekleşiyor ve GDI ile NOD birleşerek, Scrin teknolojisini kullanarak Dünya'daki Tiberium'u tamamen temizlemek için harekete geçiyorlar. Ancak tabii ki Kane'in her zamanki



Oyun bazen çok güzel gözükebiliyor.

maktan başka çareniz kalmıyor. Bu durumda da "görev geçmek için skirmish'te XP kasmak" gibi garip bir aktiviteye girmeniz gerekiyor ki bence tek kişilik kısım için garip bir durum. Eğer ki oyun içeriğinin tamamını görmek istiyorsanız oyuna rahat bir 20-25 saat ayırmanız gerekiyor. Üstelik bu rütbeleri GDI ve NOD tarafları için ayrı ayrı açmak zorundasınız. Sırf bu yüzden rütbeleriniz tamamlanıncaya kadar ana senaryoda ve çok kişilik oyunda hep dezavantajlı olarak oynuyorsunuz.

KANE'İN YÜKSELİŞİ

Oyunun tek kişilik kısmı GDI – NOD ittifakının ardından gelişen olayları anlatıyor. Oyuna Kane'in implant'larıyla geliştirilmiş bir GDI komutanı olarak başlıyoruz. GDI - NOD ortak olarak oynanan ilk üç eğitim görevinden sonra oyun bize bir seçenek sunuyor: GDI'a ihanet edip Kane'in tarafında mı olacaksınız, yoksa ettiğiniz yemini tutup GDI komutanı James'in tarafını mı tutacaksınız? Seçtiğiniz tarafa göre görevler ve ara sahneler tamamen değişiyor, ancak oyunun sonu hemen hemen aynı kalıyor. Sadece farklı yollardan oynamış oluyorsunuz. Örneğin bir NOD görevinde devasa bir GDI gemisini düşürmeniz gerekiyorken, GDI tarafında da NOD'ların düşürdüğü gemiyi kurtarmaya çalışıyorsunuz. Oyunun üs kurma kısmı tamamen uçurulduğu için görevlerde pek bir çeşitlilik yok maalesef. Tek yapmanız gereken dengeli bir ordu kurarak saldırmak. Canınızı sıkacak tek nokta süre kısıtlamaları ki onlar da sadece 1-2 görevde var. *Tiberian Sun* ve *Tiberium Wars*'da film tadındaki yaratıcı görevlerle karşılaştırdığımızda seferberliğe "sıkıcı" bile diyebilirim. Neyse ki sıkıldığımız zaman seferberlik görevlerini bir arkadaşımızla beraber co-op oynayabiliyoruz. Özellikle rank yüzünden geçemediğiniz görevleri, yanınıza rütbe 50 bir "kodamanı" alıp nispeten daha rahat geçebiliyorsunuz. >>

gibi bir planı var ve iki taraf arasındaki müttefiklik de oldukça kırılgan.

ESKİ KÖYE YENİ ADET

Öncelikle oyuna girmeden önce klasik C&C oynanışıyla ilgili bildiğiniz her şeyi unutun. Çünkü artık ne üs kuruyoruz ne kaynak topluyoruz ne de araştırmalarla uğraşıyoruz. EA serinin sıkı fanlarını oyundan soğutmak pahasına bütün makro yönetim öğelerini oyundan kaldırmış. Yeni oyun tarzı *World in Conflict*'ten hatırlayacağınız gibi tamamen aksiyonun kesilmemesine dayalı "köşe kapmaca" olarak tanımlanabilir. Artık oyun tamamen Tiberium kontrol noktaları ve "Crawler" adı verilen hareketli devasa üretim birimleri etrafında geçiyor. "Saldırı", "Savunma" ve "Destek" olarak üç farklı çeşitte gelen bu MCV'den bozma birimlerle herhangi bir kısıtlama olmadan savaş alanı etrafında gezebiliyor ve hareket halindeyken bile üretim yapabiliyoruz. Durum böyle olunca, klasik C&C oynanışında oyunun en başında gerçekleşen yaklaşık 5 dakikalık "kaynak toplayıp üs kurmaca" sürecini transit geçip aksiyonun göbeğine dalıyoruz. Burada tek dikkat etmeniz gereken nokta her bir ünitenin bir "komuta puanı"na ihtiyaç duyması. Belli bir komuta puanı limitine ulaştığınızda artık daha fazla birim üretemiyorsunuz. Maalesef bu yüzden eski C&C oyunlarında gördüğümüz "epik savaşlar"a da güle güle demeniz gerekiyor, çünkü elinizdeki komuta puanları ancak bir düzine kadar birime yetiyor. Birimleriniz öldüğünde üzülmenize hiç gerek yok, zira hızlı üretim süreleri sayesinde yaklaşık 1 dakika sonra aynı güçle düşmanınızın karşısına çıkabiliyorsunuz. Tamam da peki ya Crawler patlarsa? Hiç sorun değil, GDI ve NOD'daki torpiliniz sayesinde yenisi sorgusuz sualsiz yollanıyor.

Bu değişikliklerle maalesef C&C'nin o bildiğimiz mükemmel mikro-makro dengeli oynanışı camdan atılmış, yerine bol adrenalin salgılatan ve taktiğe pek yer olmayan bir oynanış getirilmiş. Kötü demiyorum ancak buradaki doğru kelime "sığ" olmalı. Nerede o eski özene bezene üs kurmalar, sıkı kaynak hesaplamaları, şiddetli savaşlar arasında geçen "Ben şimdi gösteririm sana gününü!" toparlanmaları... Artık oyunda önemsemeniz gereken tek şey "Aha kağıt geliyor, hemen makas yollayayım" hesapları. Kaybettiğiniz birimlerin kolayca yenilenebilmesini de bunun üstüne ekleyince, hemencecik üst sınıra kadar birim üretimi yapıp her birini seçip başlar başlamaz "önümüze gelene bin tekme" modunda haritada volta atmaya başlıyorsunuz.

C&C4'le beraber gelen bir diğer değişiklik de oyuna "rütbe" sisteminin eklenmiş olması. Artık oyunda tek kişilik olsun, çok kişilik olsun yaptığımız her savaşta yok ettiğimiz düşmanlardan ve aldığımız achievement'lardan tecrübe puanları kazanıyoruz (birisi *Modern Warfare* mi dedi). Kazandığımız puanlarla da rütbe atlayarak yeni birim ve geliştirmeleri açıyoruz. Gelgelelim bu tür rütbe sistemleri çok kişilik modda bağımlılık yapıcı olsa da, C&C4'te aynı sistem tek kişilik kısım için de geçerli. Tecrübe puanları da oldukça yavaş kazanıldığından oyunun ana senaryosunu bitirdiğinizde daha içeriğin ancak yarısını görebildiğinizi fark edeceksiniz. Sırf bu yüzden seferberlik görevleri anlamsızca zorlaşabiliyor. Nitekim bazen 3-4 düşman Crawler gücüne karşı ve tek başınıza savaşıyorsunuz ve elinizdeki basit piyade ve tanklar yetmemeye başlıyor. Karşınızdan gelen koca koca GDI Mastodonlara karşı elinizde sadece dandirik Tier 1 Devastator piyade olduğunu fark ettiğinizde de EA'in adını güzel sıfatlarla an-



TCN Hub'lar oyun boyunca başınızı bol bol ağrıtacak.



Bir Kane, bir zırlayan hanımefendi , beyaz arkaplan ve bir adet nazar boncuğu. Aradaki ilişkiyi siz kurun.



1- NEEA! Kelime şaplak atmak mı istiyorsun?!

2- Ne iyi etmişiz de şemsiyemizi almışız bugün.





>> Burada sizi tek tutan, bu görevlerden aldığınız bol tecrübe puanları ve Kane'i canlandıran Joe Kucan'ın hem oynayıp hem de yönettiği C&C klasiği ara videolar. C&C4'teki ara videolar bana nedense *Battlestar Galactica*'nın atmosferini (ve koridorlarını) hatırlattı bol bol. Bu sefer "Hadi dünyayı bir daha yok edelim, muhaha!" atmosferi yerine çok daha kasvetli bir hava var. Özellikle Kane karakteri bu sefer insanlığa zarar psikopat bir cani olarak değil, çok daha insansı (ve sevilesi) bir karakter olarak canlandırılmış. Joe Kucan burada çok iyi bir performans çıkarıyor ama caniyken daha bir karizmatikti sanki (Darth Vader sendromu sanırım). Yalnız aynı şeyi diğer oyuncular için söylemek mümkün değil. Özellikle Yüzbaşı James'i canlandıran hanımefendi tam bir felaket. Karakterinizin eşi sinir bozucu ve ne kadar ağlayıp zırlasa ve hatta kaçırılsa bile umurunuzda olmuyor. Peki ya cevaplar? C&C4'ün en çok merak edilen bu kısmında ise hafif bir toparlayamama var. Serinin eski oyunlarının hikâyesini ezbere bilen bir "komutan" değilseniz, hikâyenin işlenişinden pek zevk alamayacaksınız. Oyunun sonu beklendiği kadar epik değil (Kratos gelmiyor maalesef) ve Kane'in hikâyesine hafif soru işaretli bir son veriyor.

TIBERIUM ÇORBASI

"Söyle o zaman, bu oyunda sevilecek ne var, seni pesimist!" derseniz; sizi hemen çok oyunculu moda sokar, altınıza bir "Saldırı Crawler'ı" verir, hoparlörünüzün sesini sonuna kadar açar ve 10 kişilik arenanın ortasındaki Mammoth, Avatar ve Orca çorbasının ortasına atarım. C&C4'ün asıl parladığı kısım kesinlikle çok oyunculu mod. Zaten daha oyuna girer girmez ana menüdeki koca chat ekranını ve "Co-op'a beşinci aranıyor!" mesajlarını görünce bu oyuna harcanan para ve emeğin nereye gittiğini hemen anlıyorsunuz, yapılan bütün değişiklikler burada bir araya gelerek kafanızda "A-ha!" kıvılcımı çaktırıyor. Bir an durup kafanızdaki o eski C&C hatıralarını atarak yeni oyun stiline alışmaya çalışırsanız ne dediğimi anlayacaksınız. Çok oyunculu modda tek bir oyun çeşidi var, onda da haritada çeşitli noktalara dağıtılmış "Tiberium Kontrol Noktalarını" ele geçirip elinizde tutmaya çalışıyoruz. Siz noktaları elinizde tuttukça takımınız puan kazanmaya başlıyor ve 2500 puana ilk ulaşan takım oyunu kazanıyor. Ne kadar agresif olup daha fazla nokta ele geçirirseniz o kadar hızlı kazanıyorsunuz, ancak kaybettiğiniz her bir birimin ve Crawler'ın puanınızdan hatırı sayılır miktarda eksilttiğini de hesaba katmalısınız. Tabii burada iyi ve dengeli bir takıma sahip olmak çok önemli, yoksa kendinizi bol bol "dellenme çıkışı" yaparken bulabilirsiniz.

Çevrimiçi arenada ilk maçınızda acı bir şekilde fark edeceğiniz gibi C&C4'te savaşlar "karşılama" mekanizması etrafında dönüyor. Özene bezene yarattığınız Mastodon/Mammoth ordusunu arenaya çıkardığınızda, en başta düşmanı ezmeye başlayıp şeytani kahkahalar atarken, bir dakika sonra düşmanın bombardıman uçaklarıyla geri dönüp Mastodonunuzu ergimiş metale dönüştürdüğünü görünce gerçekten üzülüyorsunuz. C&C4'te dikkat etmeniz gereken, oyundaki her birimin silahının tüfek, top, roket, lazer ve patlama türünden birine sahip olduğu; kendisinin de hafif, ağır veya ağır zırhlı sınıflarından birine girdiği. Her silah tipi de belli bir zırh tipine etki ediyor. Bu yüzden ordunuzu kendi kafanıza göre değil, havayı koklayarak, düşmanın neler ürettiğini izleyerek üretmelisiniz. Dengeli bir ordu oluşturmak ve karışımı düşmanın neler yaptığına göre değiştirmek çok oyunculu modun temeli. Bir süre sonra neyin neye karşı iyi olduğunu öğrendiğinizde aslında "sığ" görünen

SÜRÜNGENLER ALEMİ

Crawler'lar hakkında kafanız mı karıştı? Buyrun efendim.



Saldırı: Savaş alanında güçlü yer üniteleriyle ortalığı dağıtmak için ideal. Dört ayaklı ve nispeten hızlı hareket eden bu Crawler hava üniteleri ve piyade üretemiyor, ancak inşa ettiği tanklar ve yürüyücülerle bu açığı fazlasıyla kapatıyor. Saldırı Crawler'ını daha iyi zırh, motorlar ve silahlar ile geliştirebilir, savaş alanına önden sürebilirsiniz.



Savunma: MCV'nin soyundan gelen bu Crawler sayesinde savunma binaları kurabiliyorsunuz. Kendisi oyundaki en yavaş araç, o yüzden her hareketinizi dikkatli planlamanız gerekiyor. Ürettiği birimler piyade ve topçu ağırlıklı. İleri rütbelerde ise yardımcı birimler ve Ion Cannon saldırısı desteği alabiliyor ve Crawler'ınızı daha iyi kalkanlar, zırh ve menzilli topçu sistemleriyle güçlendirebiliyorsunuz.



Destek: Üçü arasında en esnek olan Crawler. Hızlı ve kesin müdahale isteyenler için birebir. Bu Crawler uçabiliyor, uçak ve hafif yer taşıtları üretebiliyor. Sahip olduğu destek özellikleriyle müttefik birimleri tamir edebilir, düşman ilerleyişini yavaşlatabilir ya da haritaya tuzaklar kurabilirsiniz. Geliştirmelerle Crawler'ınızı hızlandırabilir ve füze savunmaları ekleyebilirsiniz.



GST ile karşılaştığınızda soğuk terler dökeceksiniz.

TIBERIUM KRİSTALLERİ VE ORBLAR

Haritada etrafta kendi halinde duran Tiberium kristalleri ve patlattığınız birimlerden düşen orblar göreceksiniz. Bunlar da neyin nesi ola ki?

Kristaller: Haritalarda Tiberium platformlarında özel mavi, yeşil ve kırmızı (sadece seferberlikte) olarak bulabileceğiniz bu kristaller, size 3. üretim sekmesinden ulaşabileceğiniz upgradeler için takımınıza puan sağlıyorlar. Tek yapmanız gereken herhangi bir üniteyle kristali alıp spawn noktanıza veya bir Uplink Tower'a getirmek. Eğer düşmanınızı sinir etmek istiyorsanız puandan feragat edip kristali düşman ordularının içine götürüp patlatabilirsiniz. Sonrasında chat ekranında göreceklериniz için mesuliyet kabul etmiyoruz.

Orblar: Bunlar patlattığınız düşman ünitelerinden düşüyorlar. Yeşil olanları onu alan birimi terfi ettirirken, mavi olanları Saldırı Crawler birimlerinin daha fazla hasar vermelerini sağlıyor. Diğer Crawler birimlerde ise yeşil orb la aynı işi görüyor.

C&C4'TE BAZI BÖLÜMLERDE TIBERIAN SUN'IN O RUTUBETLİ HAVASINI BİLE KOKLAYABİLİYORSUNUZ.

bu yapının altında bazı sağlam taktik öğeler olduğunu fark ediyorsunuz. Sürekli rank atlayıp yeni ünite ve geliştirmelere sahip olma dürtüsünü de buna ekleyince siz daha ne olduğunu anlamadan saatler geçmeye başlıyor (taa ki anneniz odanızın kapısında belirene dek). Burada tek sorun genel olarak birimlerin verdiği hasarın çok düşük olması. Tamam EA aksiyonu daha uzun tutmak için koca orduların sinir edici biçimde hemen yok olmasını engellemek istemiş olabilir, ancak komuta puanlarınızın yarısını yiyen Widow'unuz ufacık bir Zone Trooper'ı yok etmek için 15-20 saniye harcadığında hafiften vaktinizin boşa gittiğini hissediyorsunuz. Bu durumu lehinize kullanıp düşmanın ordusunun arasından hiç kayıp vermeden geçmek de elinizde. Hatta tek kişilik oyun modunda bile bunu yararınıza kullanarak görevleri birkaç dakikada bitirebiliyorsunuz. Bir diğer güzellik de oyunda GDI ve NOD tarafının alt sınıflarıyla beraber 90 değişik birim olması. En başta bunları iki taraf için de aynı birimlerin farklı görünüşlü versiyonları olarak düşünebilirsiniz ama biraz oynayıp aslında hepsinin ayrı ayrı özellikleri olduğunu fark ettiğinizde önce zevkten dört köşe olup akabinde "Ben bunların hepsini nasıl öğreneceğim, böhüü!" diye sızlanmaya başlıyorsunuz.

Bir diğer çok oyunculu mod seçeneği de co-op. Burada diğer oyunlardan da hatırlayacağınız üzere seferberlik görevlerinden birinde arkadaşlarınızla beraber yapay zekâya karşı çarpışıyorsunuz. Açıkçası oynanış tamamen değiştiği için C&C3'ten beri bütün oyunlarında yapay zekâyı bir sonraki oyuna "kopi peyst" eden EA'den pek ümitli değildim. Taa ki ana ordum düşmanın ufak tefek birimleriyle uğraşırken onun asıl ordusu arkadan gelip Crawler'ımı ufak parçalara ayırana dek. Özellikle zor seviyelerde yapay zekâ iyi bir oyuncuyu aratmıyor.

TEK GÖRÜŞ, TEK AMAÇ

C&C denince hafif çizgi filmimsi grafikler, iç karartıcı bir atmosfer ve ekranın yarısını uçuran devasa patlamalar gelir akla. C&C4 bu bakımdan hayal kırıklığına uğratmıyor, hatta neredeyse bazı bölümlerde *Tiberian Sun*'ın o rutubetli havasını bile koklayabiliyorsunuz. Oyunda *Red Alert 3*'te de kullanılan RNA grafik moturunun hafif modifiye edilmiş bir versiyonu kullanılmış. Grafikler genel olarak 2010'a yakışır seviyede olmasalar da idare ediyorlar. Grafik motorunun asıl hoşa giden özelliği ortalık biraz kızıştığında ve 20-30 birim birbirine girdiğinde hangisinin nerede olduğunu ve ne yaptığını seçmenin oldukça kolay olması. Bu, seçtiğiniz her bir birimin etrafında çıkan parlak renkli bir çizgiyle başarılmış. Arabirim de tamamen değişmiş. Arabirim *Generals*'daki gibi ekranın alt kısmına taşınmış ve kapladığı yer oldukça azaltılmış. Birim animasyonlarına gösterilen özen de göz yaşartıcı seviyede. Hasar alan Crawler'ınızın topallamaya başlaması, NOD Avatar'ının *Mech Warrior* mech'leri gibi robotik hareketleri ve hasar aldıkça parçalarını kaybetmesi, GDI Orca'sının yön değiştiren pervaneleri ufak ama grafikleri bütünleyen detaylar olmuş. Üstelik oyun motoru eski bilgisayarlarda bile çok akıcı bir şekilde çalışıyor. Mütevazi bir laptop sistemle oyunu çok rahat oynayabilirsiniz ancak tek bir sınırlamayla... (derin nefes) maalesef Tiberian Twilight'ı oynamak için sürekli bir internet bağlantınızın olması gerekli. Sistem Ubisoft'un çok ses getiren yeni kopya korumasına benzer şekilde işliyor. Oyuna girmeden önce kullanıcı girişi yapıyorsunuz, oyun güncellemeleri kontrol ediyor ve ondan sonra oynamaya başlıyorsunuz. Eğer olur da oyun sırasında internet bağlantınızda en ufak bir kesilme olursa anında oyundan atılıyorsunuz, kazandığınız tecrübe puanları ve görevdeki kaydedilmemiş kısımlarınız da boşa gitmiş oluyor. Ben oyunu incelerken hiçbir sorunla karşılaşmasam da bu oyunu almadan önce kesinlikle düşünmeniz gereken bir nokta.

Sonuçta C&C4 seriye uzun zamandır beklediğimiz muhteşem sonu getiremeyen bir oyun. Eminim çoğu oyuncu Kane'in hikâyesinin çok daha farklı bir şekilde sonuçlanmasını bekliyor ama spoiler vermeden söyleyecek olursak benzer bir sonu geçen oyunlarda da yaşamıştık. C&C3 nasıl serinin köklerine dönüp retro bir his verdiyse, C&C4 de tam tersini yaparak seriyi bize 2010 yorumuyla vermeye çalışmış. Ancak maalesef bunu yaparken C&C'yi C&C yapan değerlerden biraz fazla uzaklaşmışlar ve sonuçta hikâyesiyle serinin fanlarına hitap eden, ancak diğer yandan oynanışıyla onları yabancılaştıran bir oyun olmuş. Eğer oyuna gerçekten saatlerinizi yatırıp arkadaş grubunuzla rütbe atlayarak oynayacaksanız bol bol eğlenebilirsiniz. Ancak sırf hikâyenin nasıl bittiğini görmek için almak istiyorsanız, sizi bir hayal kırıklığı bekliyor.



NE İYİ? NE KÖTÜ?

\+
- Kane. Yani Joe Kucan
- Bağımlılık yapan online mod
- Atmosferi tamamlayan müzikler
- Yapay zeka

\-
- Hikaye iyi sunulamamış
- Yeni oyun stili
- Grafik motoru yaşını gösteriyor
- Kopya koruması kısıtlayıcı





Bir yandan C&C4 oynarken diğer yandan borsayı takip edebiliyorsunuz. Çok kullanışlı.

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** EA > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (59TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo/ AMD 64 X2 ve üzeri işlemci, 1GB RAM, 256MB Shader 3 destekli ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 10GB sabit disk alanı > Web Sitesi: www.commandandconquer.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kane abimize daha epik bir son, serinin severlerine de daha derin bir oyun yakışırdı. C&C4 tam bir sev ya da nefret et oyunu olmuş.

7.5

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



Ghost Pirates of Vooju Island

YARRRRR! HEM DE EN HAYALETLİSİNDEN - ESER GÜVEN

Bir adventure oyunu. İşin içinde korsanlar var, hatta hayalet korsanlar var. Adalar var. Vuju büyüleri var (vudunun yandan yemişi). Eğer oyun tahmin etmece oynuyor olsaydık çoğunluğun cevabı *Monkey Island* olurdu. Ama artık elimizde bu tahmin oyununu azıcık daha zorlaştıracak bir isim var: Ghost Pirates of Vooju Island. GPoVI, Bill Tiller'ın (ki kendisi *Curse of Monkey Island*'ın arka plan çizeriydi) kurmuş olduğu Autumn Moon Entertainment'ın ikinci oyunu. Peki Autumn Moon, önceki oyunu olan *A Vampyre Story*'nin ardından kendini geliştirmeyi başarmış mı, yoksa yerinde mi saymış? Acele etmeyin, tüm sorularınızı cevaplayacağım.

Bİ' DAHA ANLATIR MISIN?

Muhtemelen oynayıp bitirdikten sonra bile aslında pek bir şey anlamadığınızı fark edeceksiniz ama ben yine de hikâyeyi özetleyeyim: Oyun üç ana karakterimizin şans eseri bir araya geldiği bir sekansla açılıyor. Bir Vooju cadısı olan Queen Zimbi'nin kocası Papa Doc, bir korsan gemisinde aşçı olarak çalışan Blue Belly ve korsanlar kralı Flint'e aşık olan Jane Starling kendilerini bir anda Queen Zimbi'nin şeytani planının tam ortasında buluyor ve öldürülüyorlar. Neyse ki Papa Doc son anda bir büyü yapıyor ve ruhlarını bedenlerinden ayırarak tam olarak ölmelerini engelliyor. Hayalete dönüşen olan kahramanlarımız büyünün doğası gereği nerede olurlarsa olsunlar kendi aralarında iletişim kurabiliyor, birinin gördüğünü diğerleri de görebiliyor falan filan ama Queen Zimbi'nin şeytani planı neydi? Niye Flint'in mürettebatını zombiye dönüştürdü? İşte maalesef oyun bize bunları baştan adam gibi anlatamıyor, sanki bu oyun Pirates of Vooju Island diye başka bir oyunun devamıymış, hikâyeye oradan devam ediyormuşuz gibi bir his veriyor. Oyunun sonlarına doğru ara demolarla bizi bu noktaya getiren olaylar hakkında daha fazla bilgi alıyoruz ama tüm bu bölük pörçük hikâyeyi toparlamak hiç de kolay olmuyor açıkçası.

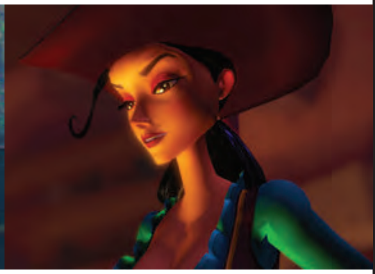
Aman hemen eleştirmeye dalmayayım da bir iki güzel şey söyleyeyim önce. Oyundaki tüm arka plan grafikleri elle çizilmiş ve oyun sadece 1024x768 ve 1280x800 çözünürlüklerini destekle se de her şey tek kelimeyle mükemmel görünüyor. Zaten sanat yönetiminin *A Vampyre Story*'de ne kadar başarılı olduğunu görmüştük, geri adım atılmamış olması çok sevindirici. Karakterlerin figürleri biraz abartılı, nitekim Jane Starling'in göğüslerini gördüğünüzde ne demek istediğimi anlayacaksınız. Bazı karakterlerin mimikleriyse pek başarılı değil. Örneğin Blue Belly korsanlara gidip Green Beard'ın limana saldıracağını, ortalığı yakıp yıkacağını falan söylüyor. Ama bu sırada yüzünde kocaman bir gülümseme var. Halbuki olay ciddi, ses endişeli... Ehe güya güzel bir şeyler söyleyecektim, yine eleştiriye gitti elim.

CEPLERİM FİKİR DOLU

Oyunun oynanışı da büyük ölçüde *AVS*'ye benziyor. Tab tuşuna basarak ekranda etkileşim kurabileceğiniz nesneleri görebiliyorsunuz, sol tıklayarak 'kullan, bak, konuş' seçeneklerinin yer aldığı mini menüyü açabiliyor, sağ tıklayarak envanter ekranına geçebiliyorsunuz. Envanter kısmında da yine ilk defa *AVS*'de görmüş olduğumuz 'fikir' mantığı kullanılmış. Örneğin küreği alıp cebinize atmıyorsunuz, bunun yerine envantere kürek fikri ekleniyor. Bu fikri işe yarayacak başka bir yerde kullanmak istediğinizde karakter gidip küreği alıyor ve kullanıyor. Bu yöntem *AVS*'de gözüme hoş gelmişti ama bu sefer oldukça abartılmış. Neredeyse envantere atmak istediğiniz nesnelerin yüzde 90'ı fikir olarak ekleniyor. Yani kalkıp da bilmem kaç kiloluk heykeli cebine at demiyorum ama el kadar vazoyu da yanında taşı artık yahu. İki ekran sağda gerektiği zaman onca yolu geri git, vazoyu al, geri dön, kullan falan gereksiz işler. Neyse ki yolculuk kısımlarını izletmiyor oyun bize. Neyse işte, sevmedim ben pek bu fikir olayını.



Bir tombik, başka bir tombikle karşı karşıya gelirse ne olur?



Ehm, öhm, Jane Sterling.

Bedenleri nasıl da kuzu kuzu yatıyor, hayalet olarak dolaşmak daha zevkli zaten.



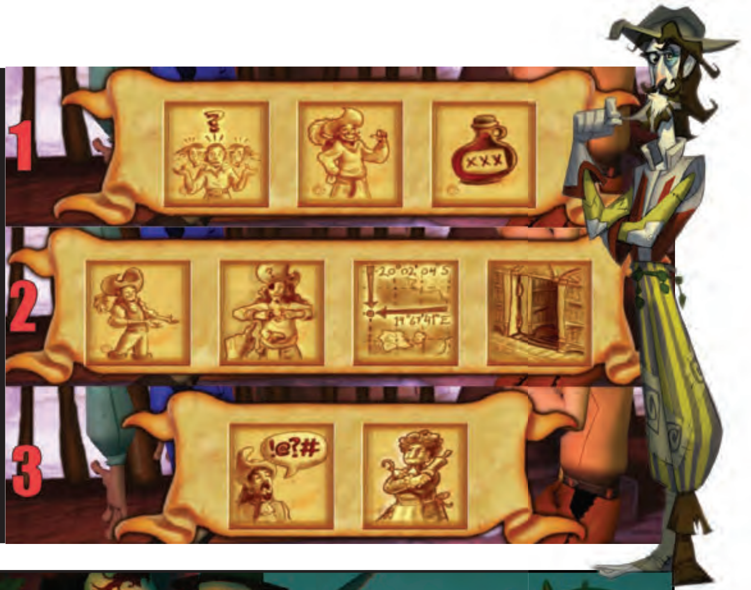
Hayalet meselesi ve oynanabilir üç karakter olması oyuna hoş bir mekanik eklemiş. Şöyle ki; her bir karakterin diğerlerine göre daha bilgili olduğu bir konu var. Mesela Papa Doc büyü ustası, Blue Belly sebze meyveden iyi anlıyor (ne gereksiz bir uzmanlık demeyin), Jake Sterling el becerisi isteyen işlerde ve aşk konularında bilgili. Diyelim Papa Doc olarak ne işe yaradığını bilmediğiniz bir sebze bulduğunuzda, hakkında bir şeyler öğrenmek için sebzeyi Blue Belly'nin portresine sürüklemeniz yeterli. Bu bilgiyi almadan o sebzenin suyunu sıkamıyor, dolayısıyla hemen önünüzdeki bulmacanın çözümünü bulamıyorsunuz. Jane Starling üzerinde Azticlan dilinde yazılar olan bir tableti okuyamıyorsa hemen Papa Doc'a sorabiliyorsunuz. Bu "bir bilene danışalım" hesabı çoğu zaman mantıklı olsa da bir iki yerde zorlama hale geliyor (Blue Belly bir aynayı temizlemek için ne gerektiğini nereden biliyor ki?).

BENİM İÇİN SESSİZ SİNEMA BİTMİŞTİR

Bulmacaların büyük çoğunluğu envanter tabanlı, bir eşyayı alıp başka bir eşya üzerinde kullanmak veya ekrandaki bir nesneyi itip çekmek üzerine kurulu. Genel olarak çok zor olmadığını söyleyebilirim, öyle aşırı mantıksız bir durumla karşılaşmadım. Ama bazen oyun size tam olarak ne yapmanız gerektiğini anlatmıyor, o durumda da şans eseri bir şekilde ilerliyorsunuz. Bu standart bulmacaların dışında üç yer var oyunda. İlki belki de oyunun en büyük talihsizliği olan sessiz sinema bulmacası, diğer ikisi de oyunun sonundaki kılıç dövüşü ve Queen Zimbi ile karşılaşma. Sessiz sinema bulmacasına talihsiz diyorum çünkü bu kadar gereksiz, sıkıcı ve deneme yanılmaya dayanan bir bulmaca az görülür. Bu bulmacayla Blue Belly ile oynarken karşılaşacaksınız, hayalet olduğunuzdan konuşamıyor ve derdinizi bir zombinin vücudunu kullanarak anlatıyorsunuz. Sormanız gereken üç soru var. İlk soruda üç, ikinci soruda dört, son sorudaysa iki resim seçerek derdinizi anlatmanız lazım. Ama gördüğünüz resimlerin ne anlama geldiği hakkında oyun size en ufak bir ipucu vermiyor. Anlamlı olduğunu düşündüğünüz biçimde art arda

Sessiz Sinema Bulmacası Çözümü?

Eğer bu bulmacayı kendiniz çözmek, saçlarınızı ağartmak, dişlerinizi gıcırdatmak, yumruklarınızı sıkmak istiyorsanız yandaki resimlere bakmayın. Bakalım ne kadar sabredebileceksiniz...



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Olağanüstü çizimler
+ Karakterlerin birbirine danışabilmesi çok hoş
+ Jane Sterling
+ Mekânların çeşitliliği

- Blue Berry'nin mimik ve aksanı
- Diyaloglar geçilmiyor
- Ara demolarda altyazı yok
- Sessiz sinema bulmacası



SANKİ OYUNU ÇOK FAZLA ELEŞTİRDİM GİBİ GELEBİLİR AMA KADI KIZININ AYAĞI ASLINDA ÖYLE DEĞİL

üç resim seçiyorsunuz ve karşınızdaki korsan size 'ne demek istediğini anlamadım' dediğinde (ki resimleri seçmek, zombinin hareketlerini yapması, cevap almanız falan rahat 40-50 saniye sürüyor) dişlerinizi biraz daha sıkmaya başlıyorsunuz. Hele ikinci soruda dört resmi de doğru tutturmanız gerekiyor ki size sabır diliyorum (ya da dilemiyorum, onun yerine size bir kutu içinde bu bulmacanın çözümünü vereceğim).

AVS'de Mona'nın keskin aksanını hatırlıyor musunuz? Ghost Pirates bunu bir, hatta beş adım ileri taşıyor. Üç ana karakterimizin (ve çoğu diğer karakterin) aksanları farklı. Örneğin Blue Belly İskoç aksanıyla konuşuyor, Papa Doc'sa Karayip aksanına sahip. Çoğu aksan kulağa oldukça başarılı gelse de (Jane'e bayıldım mesela) Blue Belly'nin aksanına ısınamadım. İskoç aksanından çok İskoç taklidi yapılmış bir aksana benziyor çünkü. Ve yer yer çok sırıtıyor. Ama aksanlarla ilgili en büyük sorun ara demolarda ortaya çıkıyor, zira ne akla hizmetse ara demolarda altyazı yok. Öyle olunca da çoğu ara demoda neler olup bittiğini anlamak için akla karayı seçiyorsunuz. Özellikle Blue Belly konuşurken pek bir şey anlamadım. Queen Zimbi konuşurken olanlarıysa hiç söylemeyeyim bile. Diyalog demişken, oyundaki diyalogları geçemiyoruz. *AVS*'de boşluk tuşuyla diyalog atlayabiliyorduk ama burada her yazılanı dinlemek ve okumak zorundayız. Bu durumu da hiç sevmem, özellikle de bazı yerleri tekrar oynadığınızda veya envanterde yanlışlıkla bir eşyayı kullanmaya kalktığınızda geçiş yapamamak kötü bir şey yahu.

ÇİRKİN AMA SEMPATİK

Sanki oyunu çok fazla eleştirdim ama kadı kızının ayağı aslında öyle değil. Bunlar sadece gözüme çarpan ve çoook da önemli olmayan kusurlar (mesela oyunun son bir demo olmadan pat diye bitmesi de kusur ama söylemedim varsayın). Yoksa karşımızda kendini oynatan, eğlendiren, bir iki yerdeki saçmalıklar dışında oldukça keyifli bulmacalara sahip, görsel açıdan inanılmaz derecede zengin, hoş diyaloglara ve çoğunlukla kulağa hoş gelen seslere sahip çok tatlı bir adventure oyunu var. Kusurlarına takılmamayı becerirseniz keyifli bir 5-6 saat sizi bekliyor.



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Autumn Moon Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +6 > **Min. Sistem:** 1.8 Ghz, 1GB Bellek, 4 GB HDD > **Ön. Sistem:** 2 Ghz, 1GB Bellek, 4 GB HDD > **Web Sitesi:** www.ghost-pirates.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Belki bir şaheser değil ama yine de ilerisi için umut veren bir oyun Ghost Pirates.

7.9

PC PS2 PS3 Wii 360





BİR KENARI BOYUNU UZATACAK, ÖTEKİ KENARI DA KISALTACAK...

- B. EMRE ÜLGEN

Geçen ay kitaptan esinlenilmiş bir oyundan çok çektiğimden, bu sefer de tutup kitaptan uyarlama bir filmin oyunu olan Alice in Wonderland'e çatınca "Oooo" diye geçirdim içimden, "tavuğun suyunun suyu". Öncesinden filmini de izleyip Tim Burton'ın, ne Lewis Carroll'un kitabının hayal gücüne yaklaşabilen ne de American McGee's Alice gibi hikayeye yeni bir yorum getirebilen yavan Alice'ini görmüş olduğum için mızırdana mızırdana oyunu oynamaya başladım. Birkaç saat sonra, verdiğim peşin hükümler konusunda ne kadar yanılmış olduğumu anladığımdaysa aklıma başka bir kitabın ismi geldi: "Gurur ve Önyargı" (en sevdiğim iki İngiliz yazarı da bir paragrafta anmış oldum böylece - BEmre).

BENİ İÇ

Filmin lisanslı oyunu olduğu için -ne yazık ki- senaryoyu takip eden Alice in Wonderland'de, yeraltı dünyasında yaşayanlara kök söktüren, ali kıran baş kesen Kırmızı Kraliçe'yi durdurabilmek için Alice'in çıktığı yolculuk anlatılıyor. Neyse ki filmde donukluğuyla tüm öyküyü duraklatan Alice'i değil, Harikalar Diyarı'nda yaşayan beş karakterden birini kontrol ediyorsunuz. Başlangıçta sadece Beyaz Tavşan McTwisp ile Fındık Faresi Mallymkun'u oynayabiliyorken ilerledikçe Nisan Tavşanı Thackery, Deli Şapkacı Tarrant ve Cheshire Kedisi Chessur'u da gruba katıyor ve Alice'e, onu korumak ve yol göstermek üzere yolculuğunda eşlik ediyorsunuz. Burada Fransız yapımcı grup Etrange Libellules'in bu klişe hikâyeyi Tim Burton'dan daha iyi işlediğini de belirtmem gerek. Sekiz saatlik oyun süresine yayılmış diyaloglar hem karakterleri daha iyi canlandırıyor, hem de kitabın şaşırtıcı deliliğini daha çok yansıtıyor.


Beyaz Tavşan: "Mary Ann! Mary Ann! Çabuk eldivenlerimi getir!"

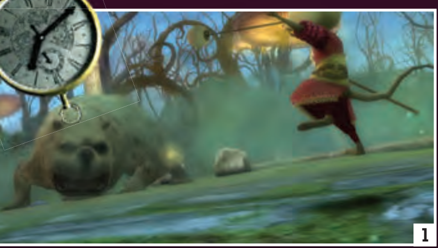
Alice in Wonderland'in oyun mekaniği, seçebildiğiniz beş karakterden o anda hangisinin yeteneğine ihtiyaç duyuyorsanız ona dönüşüp o karakterle oynamanız üzerine kurulu (Trine gibi). McTwisp zamanı kontrol edebiliyorken, Mallymkun hızlı dövüşebiliyor (benim favori karakterim bu – dişi, küstah ve dövüşçü bir fare), Thackery objeleri dokunmadan hareket ettirebiliyor, Tarrant perspektif oyunları yaparak gerçekliği bükebiliyor, Chessur ise görünmez nesneleri ortaya çıkarabiliyor. Ulaşması zor ve çoğunlukla gizli yerlerde bulunan satranç taşlarıyla yeni özellikler ekleyebildiğiniz bu yetenekleri, bulmacalarda ve dövüşlerde kullanıyorsunuz. Bulmacalar hiçbir zaman çok zorlaşmasa da çözümlerini bulmak, dahası bulduğunuz çözümleri izlemek çok zevkli (özellikle Deli Şapkacı'nın perspektifi kullanarak, Conception'dakilere benzer oyunlarla gerçekliği değiştirdiği kısımlarda çok keyiflendim). Zekice fakat bu düşsel dünyanın saçmalığı içinde sırıtmayacak şekilde tasarlandıkları için de oyunun en eğlenceli kısımları bunlar.

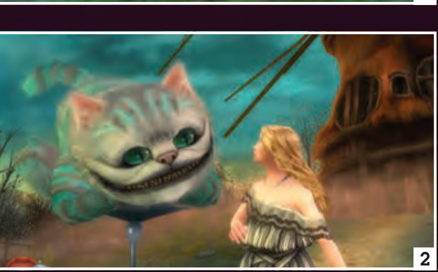
Dövüşlerse, bulmacaların aksine, karakterlerin ölümsüz olduğu bir oyunda (bir miktar para karşılığında öldüğünüz noktada yeniden başlıyorsunuz) "yetti gari" dedirtecek denli tekdüze ve zor. Oyun ilerledikçe karşınıza çıkan düşmanların sayısı o kadar fazlalaşıyor ki, yapay zekânın saçmalamalarına bile gülemez oluyorsunuz. Hatta gerçekleştirmesi zaman alan yeteneklerinizi kullanmayı bırakıp saldırı tuşuna biteviye basmak zorunda kalıyorsunuz. Sadece ve sadece bölüm sonlarındaki büyük dövüşler yeteneklerinizi kullanmanızı gerektirecek kadar strateji düşünmenizi sağlıyor.

BENİ YE

Yazıyı bitirirken, Alice in Wonderland'in beni eğlendirmesinin asıl sebeplerini de belirtmeliyim. Birincisi, yerinde kullanılmış neşeli fikirler sayesinde beklediğimden çok daha iyi çıktı Alice. İkincisi de hikâyenin (oynarken anımsadığım kitabın hikâyesinin) çağrıştırdığı anılar, anlamlar... Alice'in en büyük kozu da bu bence; saçmalarken kendi sıkıcı mantıklılığınıza ya da gizli deliliğinize işaret etmesi. O yüzden kitabın son cümlesi, oyunun da sorduğu bir soru bana kalırsa:

Sizce bu düşü kim gördü?


1


2

1- Fındık Faresi: "Hani fazlalığı var eskiği yok deriz ya..."

2- Cheshire Kedisi: "Kesin, bir yerlere varırsın. Tabii yeterince yürürsen"

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl (1 hafta)

Güzel bir kitaptan kötü uyarlanan filmin iyi oyunu.

7.5

PC | PS2 | PS3 | Wii

> **Tür:** Aksiyon-Macera > **Yapım:** Etrabge Libellules > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** +10 > **Min. Sistem:** Intel Pentium 4 2GHz veya eşdeğeri AMD Athlon işlemci, 1GB RAM, NVIDIA GeForce FX ya da ATI Radeon 9500, 7GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium 4 3GHz veya eşdeğeri AMD Athlon işlemci, 2GB RAM, NVIDIA GeForce FX ya da ATI Radeon 9500 > **Web Sitesi:** http://adisney.go.com/disneypictures/aliceinwonderland/#/epk/videogame/

AeroCool VXE-Pro Limited Edition



730W Güç Kaynağı

31cm EKRAN KARTI Derinliği

Üst Panelde **2 x 12cm** Kırmızı Ledli Fan

Arka Panelde **1 x 12cm** Kırmızı Ledli Fan

Önde **14cm** Kırmızı Ledli Turbin Fan

Yanda **20cm** Kırmızı Ledli Fan

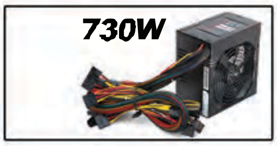
Tamamen vidasız montaj

Üst Panelde **3 Kademe Fan Kontrol**

Üst Panelde USB / Ses Çıkışları









Aerocool Performans Kasaları Ailesi



BX500



CYBORGX



V12XT



VXR LE



QS200



SYCLONE

AKORTEK
BİLİŞİM SAN. ve DIŞ TİC. LTD. ŞTİ.
www.akortek.com
Akortek Bilişim , Aerocool Türkiye Tek Distribütörüdür.



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

AKLIM NEREDE?

Ayaklarınızı kaldırın havaya, kafanız da yerde olsun. Bir hareket var denemenizi istediğim. Koyun kafanızı ve deneyin bu hareketi, dönün. Kafanız yıkılacak böylece ve eğer içerisinde hiçbir şey yoksa sorun kendinize, "aklım nerede"? Aklım nerede cidden? Nerede zihnimin omurgası? Nerede hayatımı etrafına döşediğim şey? Acıyı seviyorum diyerek meydan okuduğum dünyanın bir karşı hamlesi mi bu, mutsuzluğu sevsen bile sevemeyeceğin bir şey yaratırım deyişi mi? Ayaklarım havada şimdi, kafam da yerde, bu hareketi deneyip dövüyorum. Kafam yıkılıyor, içinde hiçbir şey yok ve soruyorum kendime... Aklım nerede? Yardım edebilecek olan var mı?

Belki bu ayın içerisinde bulabilirim aklımı. Frightened Rabbit'in mükemmel The Winter of Mixed Drinks'i, her ne kadar bana bu sayfanın yazımında yardımcı olacak bir şarkı denk getirtemediyse de hiç tartışmasız 2010'da dinlediğim en iyi şey oluverdi. Üstelik bir de Chuck'un üçüncü sezonunun onuncu bölümünde çaldı ya albümün en sevdiğim üçüncü şarkısı... Eh bir insan çok sevdiği bir şarkıyı çok sevdiği bir dizinin sonunda görünce çok mesut oluyormuş, test ettim onayladım. Bu ayın bana getirdikleri de aslında aklımı buldurabilirdi bana; ya da aklım onları aramak olabilirdi eğer yerinde olsaydı. Baksanıza God of War 3, Red Steel 2, Final Fantasy XIII, Pokemon HeartGold ve SoulSilver... Konsollara münhasır oyunları dergicek sevmediğimiz ve onları kapaklarımızdan hunharca indirip yerlerine Blizzard oyunları koymaktan şeytani keyifler aldığımız için biz bu oyunları sallamadık ama -diye devam etti ironi yapmayı beceremeyen adam- eminiz siz çok sevdiniz, biz de sizin sevmenizi çok sevdik. Daha çok şey sevin nisan ayında olur mu? Belki ben de aklımı bulurum da peşinizden koşarım gücüm yettiğince. O halde... Biterken çalıyordu, nisan ayı başlarken de çalsın: *"With your feet on the air and head on the ground...*

"I say Turkish wrestling rules!"

FILS-AIME: "Wii BİZİ TATMİN EDİYOR." OYUNCULAR: "KENDİNİZE SATIN O ZAMAN."

Mevcut konsol nesli hakkındaki fikirlerimden bu sayfalarda uzun zamandır bahsediyorum. Gerek finanssal analizler gerekse de şahsi gözlemler hep tek bir şeyi söylüyor: Xbox 360 ve PS3 en az 10 yıllık ömre sahip konsollar ve bu ömür Move ve Natal ile en az bir üç yıl uzayacak. Peki ya Wii? Wii konusu biraz karmaşık işte. Wii şu an 360 ve PS3'ten teknolojik açıdan katbekat geri bir konsol ve artık eski "grafik olarak kötü ama kontrol sistemi devrimsel" argümanı da rakiplerine karşı pek tutmuyor. Peki o halde Nintendo neden ısrarla Wii HD fikrini reddediyor? Reggie Fils-Aime'e göre bunun tek bir sebebi var: Nintendo'nun donanım gelişimini yazılım gelişimine nazaran ikincil bir yol olarak görmesi. Fils-Aime'e göre Nintendo yeni bir konsola ancak yapımcıların akıllarına gelen bir oyun fikrini mevcut konsollarda sağlıklı bir şekilde görmek mümkün değilse geçecek ve Wii de şu an Nintendo'nun bütün ihtiyaçlarını az çok karşılıyor. Eh, aranızdan kim Reggie'ye yeni yazılım geliştiricileri bulmasını söylemek ister? Hatta daha da önemlisi, birileri kendisine Wii'nin yazılımlarının çok uzun süredir kimseyi tatmin etmediğini söylemeli sanırım.



CONSOLE

ÜÇ DS BİR BOYUT GETİRİYORMUŞ

Nintendo hayranları, karşıma toplanın. Çok uzun zamandır bugünü bekliyorduk. Çünkü Wii'nin hunharca eleştirilmesine ses çıkarmaya çalıştıkça Nintendo'nun garip hamleleri tarafından bastırıldık. Wii'ye çocuk konsolu dendi; Hannah Montana'nın Mad World'den fazla satmasına baktık, cevap veremedik. Wii'nin olayı pek matah değil dediler, embesil gibi kol salladığımız oyunlardan başımızı kaldırıp ses çıkaramadık. Ama bütün bu çarmıha germe eyleminin ortasında DS sapasağlam ayakta durdu. DS'e ne dense densin Nintendo'cuların hep bir savunması vardı. DS iyi bir konsoldu çünkü, kendine özgün mükemmel oyunları vardı. Ve biz, el konsolu arenasında liderliği ilk andan itibaren kimseye kaptırmayan Nintendo'nun bir sonraki hamlesini bekliyorduk. O hamle, ilk rüzgarını şimdi estirdi: Nintendo 3DS. Bu kod isimle anılan yeni el konsolumuz üç boyutlu görüntü ortaya çıkarabiliyor. Hem de... bir gözlük yardımı olmadan! Bunu nasıl başaracağı bilinmiyor fakat dedikodular bir kamera ve projektör yardımıyla olacağı yönünde. Hatta kameranın varlığı, Nintendo'nun resmi duyurusunda 3DS'in DSi oyunlarını destekleyeceğini açıklamasıyla neredeyse kesinleşti. Aletin çift ekranlı olacağını tahmin etmek zor değil, benzer bir şekilde pil ömrünün uzun olacağı dedikoduları da etrafta dolaşıyor. Ayrıca 3DS'in bir titreşim paketi ve hareket algılayıcısı olabileceği söyleniyor.

3DS'in ismi büyük ihtimalle değişecek (bkz: Revolution, Dolphin) fakat E3 2010'da ilk defa göreceğimiz, Mart 2011'deyse avuçlarımızın arasında tutabileceğimiz alet hakkında tek bir şey değişmeyecek: Devrimsellik.



AYDIN HAVASI

> Jack Tretton "size bir Killzone 3'ün geleceğini garanti edebilirim" dedi. Killzone 2'yi sevenler sevindi.

> Miyamoto, Pikmin 3'ün bitmeye bir hayli yakın olduğunu söyledi. Yani uzun süredir öyle değil mi allasen Shigeru'cum?

> Naughty Dog yetkilileri Uncharted'ın PSP'ye yeni bir maceryla gelebileceğini söylediler. Ready At Dawn yapacaksa varız.

> The Beatles: Rock Band'in ardından, Harmonix'in uğruna Rock Band isteyeceği -açıkça- tek grup olan Green Day'in Rock Band'i 8 Haziran'da piyasaya çıkacak.

> Mükemmel "şey" Heavy Rain'in ilk DLC'si The Taxidermist 1 Nisan'da (yani siz bunları okuduğunuz sırada) piyasaya sürülmüş olacak. Serpil'in incelediği ve benim aşık olduğum oyunların ek paketlerinin bana kalması geleneğinin sürmesini umut ediyorum. Serpil? *(Hadi len –Serp.)*



DİĞER M KESMEDİ, DAHA FAZLA M İSTİYORUZ!

Biz gözlerimizi Metroid: Other M'e hışımla kilitlemiş, Nintendo'nun en güzel ana kahramanının en baştan çıkarıcı macerasını gün sayarak bekleyeduralım, Metroid serisi hakkındaki dedikodular bitmek bilmiyor. Önce Other M'in yapısı, ardından yapımcısı hakkındaki dedikodular tek tek cevap bulmuştu, ama bir dedikodu hâlâ etrafta dolanıyordu; "Metroid Dread". Varlığı geçen seneki E3'ten beri tartışılan ve DS için yapılacak iki boyutlu bir Metroid oyunu olduğu söylenen Metroid Dread dedikodularına Nintendo yetkilisi Yoshio Sakamoto cevap verdi. DS için 2 boyutlu bir Metroid oyunu düşünmediklerini söyleyemeyeceğini dile getiren Sakamoto, öncelikli hedeflerinin Other M ile açacakları kapılardan geçmek olduğunu, arkasından gelecekleriyse ancak Other M konusundaki her şey yerini bulduktan sonra düşünebileceklerini söyledi. İki boyutlu bir Metroid için deliren bizi de Fusion'a geri dönmeye mecbur bıraktı insafsız. Özledik yahu!



PLAYSTATION HAREKETE GEÇİYOR

PlayStation'ın hareket algılayıcı cihazının dedikodu olmaktan çıkıp gerçek bir cisme dönüşmesinin zamanı gelmişti. Cihazın ismi PlayStation Move, cismi de solda gördüğünüz şekil oldu. Peki ne yapıyor bu yaratıcı bir şekilde isimlendirilmiş aparat? Kendisi biraz gelişmiş bir Wiimote, hem şekil hem de yapabildikleri itibariyle. PlayStation Eye yardımıyla üç boyutlu hareket algılayan aletimizin üzerinde altı tuş var. Fakat en şok edici özelliği, bir de yanında -aynı Wiimote gibi- eküri bir alet olması. Bu aletin Wiimote'un Nunchuk'ından iki büyük farkı var. İlk olarak kablosuz çalışıyor, ikincisiyse Nunchuk'ın aksine bunun yanlarda hareket algılayıcı sensörleri yok. Yani iki elimizi kullanmamız gereken oyunlarda (örneğin Eurogamer'ın denediği Motion Fighter) iki Move kullanmamız gerekiyor. Şimdi bu noktada Console Master'ınızın fikrini merak ederseniz... E3 yazısında kendisinden ne kadar çok etkilendiğimi belirtmiş bir insan olarak, şu an biraz temkinli bir pozisyondayım. Her ne kadar Move, destekleyenleri arasında Hudson yerine Quantic Dream gibilerinin olabileceği bir Wiimote olabilecek gibi dursa da "biz bunu görmüştük" demeden duramıyor insan.

MASTER



KONSOL TOP 20

Ben bu listenin ilk dördündeki çeşitliliği yerim yerim.



1 Final Fantasy XIII
RYO, PS3, 360 Square Enix
E sen Los Angeles'ın en işlek yerine bir apartman reklamı yaptırırsan tabii satar bu kadar.

	Oyun	Tür	Platform	Yayıncı
02	Battlefield: Bad Company 2	FPS	PC, PS3, 360	EA Games
03	Just Dance	Eğlence	Wii	Ubisoft
04	Heavy Rain	Heavy Rain	PS3	SCE
05	Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
06	Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	PC, PS3, 360	Activision
07	Sonic & Sega All-Stars Racing	Yarış	PC, PS3, 360, Wii, DS	Sega
08	Aliens vs. Predator	FPS	PC, PS3, 360	Sega
09	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
10	New Super Mario Bros. Wii	Platform	Wii	Nintendo
11	FIFA 10	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	EA Sports
12	BioShock 2	FPS	PC, 360, PS3	2K Games
13	Ben 10: Alien Force – Vilgax Attacks	Aksiyon	DS, PS2, PSP, Wii, 360, PS3	D3P
14	Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PC, PS3, 360	Rockstar
15	James Cameron's Avatar: The Game	Aksiyon	PS3, 360, PC, Wii, PSP, DS	Ubisoft
16	Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
17	Professor Layton and Pandora's Box	Macera	DS	Nintendo
18	Forza Motorsport 3	Yarış	360	Microsoft
19	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
20	Mario & Sonic At Olympic Winter Games	Spor	Wii	Sega

Nintendo®

LİNK FİGÜRÜ KAZANIN!

Nintendo severlerin aklına kazınmış ve asla çıkmayacak üç kahramandan biridir Link. Eğer siz de benim gibi Link'e hasta oyunculardansanız işte size birer Link heykelciği kazanma şansı... Aşağıdaki soruları doğru cevaplayıp yigitcan@oyungezer.com.tr adresine gönderen dört okuyucumuz birer Link figürü kazanacak. Yalnız soruları ben hazırladım, o yüzden kıyak beklemeyin. Hiçbiriniz doğru cevapları bilemezseniz figürleri ben alacağım çünkü. Hıh.



1 – Zelda serisinin side-scroller tek üyesinin adı nedir?

A -) The Adventure of Link
B -) Phantom Hourglass
C -) A Link to the Past
D -) Link's Awakening

2 – Aşağıdakilerden hangisi Triforce'un temsil ettikleri arasında değildir?

A -) Courage / Cesaret
B -) Power / Güç
C -) Justice / Adalet
D -) Wisdom / Bilgelik

3 – Link aşağıdakilerden hangisinin GameCube sürümünde oynanabilir bir karakterdir?

A -) Soulcalibur II
B -) NBA Street V3
C -) SSX On Tour
D -) FIFA Street





GOD OF WAR III

TANRILAR BANA SIRT ÇEVİRDİ. İNSAN OLARAK DOĞDUM, SAVAŞÇI OLARAK YAŞADIM, TANRI OLARAK ÖLDÜM. İNTİKAMIMI ALACAĞIM. OLYMPUS'UN KÜLLERİYLE GÜNAHLARIMDAN ARINACAĞIM.

- KAAN ALKIN

Bedenim yorgun. Ama damarlarımda akan kan değil, intikam ve nefret. Görüşüm keskin, ağrıyan kaslarım gergin, saldırmaya hazır. Daha hızlı Gaia, bir şey kalmadı Olympus'un zirvesine. Kılıcımın karşısında dizlerinin bağı çözülen Tanrılardan ders almayan Olympus, vaktin doldu.

Buraya nasıl geldim bilmiyorum. Tanrıların çağını sona erdirmek gerçekten benim kaderim mi? Titanların gerçekleştiremediğini ben yapabilecek miyim? Olympus'un tepesinde oturan Tanrıları tahtlarından edebilecek miyim? Tanrıları günahları için cezalandırabilecek miyim? Bir PS3'üm bile yokken, her şeyi değiştirecek seçilmiş kişi nasıl ben olabilirim ki? Aklımda dolaşan binlerce tilki dağılıverdi bir anda duvardaki devasa silueti görünce. Usulca döndüm arkama biraz da korkarak. Daha önce gözlüklü bir Titan görmemiştim hiç. İri eli ağır bir hareketle bana doğru uzanınca bir daha irkildim. "Korkma" dedi gök gürültüsü gibi bir sesle, "al, bu yükü ben taşıyamayacağım". Yaklaştım devasa ele. Avuç içindeki çizgilerin arasına ufacık bir kutu sıkışmış. Korkarak uzandım ve aldım. Kutuya baktım ve "hayır, ben ben yapamam bunu diye haykırdım, PS3'üm yok *Rock Band* gitarım bile YOK!" Gözlüklü Titanın arkasında daha büyük bir siluet belirdi bu sefer (ne duvarmış be!). Korkudan yüzüm çarpıldı, nefesim kesildi, saçlarım beyazladı. İster istemez döndüm arkama. "Korkma" dedi daha yumuşak bir ses, "benimle gel". "Gaia?" dedim korka korka, önce bir kahkaha geldi, ardından "hayır beeee, benim Serpil, PS3 bende, yürü". Takıldım peşine, gittik birlikte oyunu oynadık. İşte böyle heyecanlı başladı God of War III maceram. Ben sonunu bağlayamadım hikâyenin pek ama Santa Monica Stüdyosu, başını da sonunu da öyle güzel bağlamış ki başından bir türlü kalkamadık. >>

BUNLARI MUTLAKA YAPIN

İnternetteki yeni eski tüm GoW videolarını izleyin.

+

1 Adet PS3 Edinin.

+

Sağlam bir HDTV alın. Ne kadar büyük, o kadar iyi.

+

God of War Collection'ı baştan sonra oynayın.

+

God of War III oynayın.



Sparta'nın hayaleti Kratos, saygılar.

SYLAR?

God of War serisi Heroes dizisinden önce başladı, evet. Amma velakin size de iyice Sylar olduk gibi gelmiyor mu? Tanrıları tek tek doğrayıp güçlerini almak? Zaten bu Yunan Tanrılarının büyük kısmı da Heroes karakterlerinden bile daha az güce sahip. Ne iş?

>> BOYUTU DA ÖNEMLİ DEMİŞTİM BEN SİZE!

God of War'un her zaman en büyük endişelerinden biri ölçekti. Tanrılara karşı gelen bir ölümlünün hikâyesini, hele ki Yunan Mitolojisi gibi bir sahnede anlatıyorsanız oldukça anlaşılır bir endişedir bu. Kratos'un ne kadar küçük, olan bitenin ve düşmanlarının ne kadar büyük olduğunu bugüne kadar başarılı bir şekilde gösterebildi bizlere Santa Monica Stüdyosu. God of War III'teyse bu başarıyı bir adım daha ileriye taşıyıp sadece karakterimizin yaşadığı dünyayı ölçeklendirmekle kalmıyor, bölüm tasarımlarını da bu ölçeğe enteresan bir şekilde yediriyor. Tırnağından ufak olduğumuz Titanların gövdeleri, hareketli bölümler olarak karşımıza çıkıyor. Sırtında, kolunda hatta kafasında koşturduğumuz karakterler hareket etmeye de devam ediyor. Oyunun ilk birkaç dakikasında ekranda olan bitenlere bakıp gördüğümüz öğeleri ve karakterleri küçükten büyüğe doğru sıralarsak, figüran tadındaki düşmanlar en küçük, Kratos biraz daha irice, figüranlardan biraz daha dişli düşmanlarımız Kratos'tan da irice. Bundan sonrasıysa "iri"nin ötesinde; üstünde dolandığımız, çarpıştığımız Titan Gaia'nın yanında bir sinekten daha büyük değiliz mesela. Tırmanmaya devam ettiğimiz Olympus Dağı'nı tarif etmeye çalışmak bile nafile, onun yanında "yok" kadarız.

Ve yukarıda saydığım öğelerin tümü, sürekli hareket halinde. Biz durmadan çarpışıyoruz, Gaia Olympus'a tırmanıyor ve zaman zaman üstünde olan bitene tepki veriyor. O kendini yukarı çekmek için uzandıkça dağdan kayalar kopuyor, dökülüyor. Tüm bu hareketli ve devasa öğeler arasında bizim oyunu oynamaya devam ettiğimiz platform da değişiyor. Biz Gaia'nın kolunun üstünde çarpışırken, o kol yerinde durmuyor, yukarı doğru uzanıyor ve bir anda bölüm tasarımı değişiyor. Bir kaya parçasının darbesi sonucu savrulunca, bölüm bu sefer tepetaklak oluyor, sahne baş aşağı devam ediyor. Bir Titanın üstünde olduğumuzu asla unutamıyoruz böylece, ağzımızsa hep açık... Sahnenin etkisi geçmeye başladığında, ki oldukça uzun bir süre bu, "nasıl bir teknik altyapıdır bu arkadaş" diyorsunuz kendi kendinize. Cevaplar için oyun bittikten sonra açılan "yapım aşaması" videolarına alalım sizi.

Tek şaşırtıcı olan GoWIII'ün teknolojisi değil ama. Ağzınızı esas açık bırakacak olan, gireceğiniz epik çarpışmalar... Serpil'in verdiği haklı savaş sonunda mağlubiyeti kabulleniyorum ve ilk çarpışmadan dahi bahsetmiyorum yazıda, spoiler olmasın. Ama söylemeden geçemeyeceğim; ilk 10 dakikada Gaia'nın kucağında yaşadıklarımız, sonradan geleceklerin habercisi. Bir God of War klasiği olan, akıl almaz büyüklükteki çarpışmaların God of War III'te de aynen ve hatta daha da büyüyerek sürdüğünü görmek nefis. Bu arada, "Gaia ne alaka" diyorsanız bir not düşeyim, God of War III direkt II'nin bittiği andan devam ediyor. Devamlılık da beni bambaşka bir konudan bahsetmeye yöneltiyor.

ÜÇLEME SANATI

Santa Monica Stüdyosu 2005'ten beri anlatıyor Kratos'un hikâyesini. *Chains of Olympus*'u saymazsak, 5 yılda 3 parça halinde bir hikâyeyi boşluksuz anlatmak oldukça zor bir iş. Neye göre? Piyasadaki diğer serilere baktığımızda bölümler arasındaki kopuklukları açık ve net görebiliyoruz. Kimi aynı isim altında farklı hikâyeler anlatırken, kimisi çok daha büyük bir hataya düşüyor. Baştan birkaç bölüm olarak planlanmayan ama gerisi sonradan getirilen oyunlarda, ilerisi düşünülmeyen bir karar yüzünden hikâyenin canına okunabiliyor. Ya da yeni bölümde sanki ilk bölümde olayların bir kısmı farklı şekilde cereyan etmiş gibi davranmak zorunda bırakılabiliyoruz. Amma geveledim lafı. Yapımcı ekip hikâyeyi bölmemiş, parçalamamış. Hatta ikinci oyunun kaldığı sahneden aynen devam etmiş. Hikâye boyunca, ne yaptığı göndermelerle ne de hikâyenin ilerleyişiyle serinin geçmişine ihanet etmemiş. Hatta üşenmeyip God of War III'ün hikâyesine pek katkısı olmayan ancak önceki oyunlarda kalan açık uçları toparlayan parçalar da eklenmiş. Bu yönden oyunun mükemmel olduğunu söylemekten çekinmiyorum, zaten hepimiz hemfikiriz bu





Titanlar sonunda arka plan olmaktan kurtuluyor ve sahnede hak ettikleri yeri alıyorlar.

konuda. Hemfikir olamadığımız konuysa Kratos ve oyuncu arasında kurulan ilişki.

PlayStation 3'ün ne nimeti varsa tamamından yararlanan oyunda Kratos her zamankinden daha gerçekçi görünüyor. Derisinin altında kaslarının hareketlerini dahi seçebiliyoruz. Bu görsel şölenin saymaya gerek bile olmayan birçok getirisi var elbette fakat bu paragrafın olayı sizin de fark ettiğiniz gibi getiriler değil götürüleri. God of War'un ilk oyundan beri çok iyi becerdiği bir şey varsa o da tüm çıplaklığıyla şiddet ve vahşeti ekrana yansıtmaktır. God of War III de bu başarıyı sürdürüyor ama yapımcı ekip bu defa şiddetin çıtasını biraz daha yükselterek tehlikeli bir bölgeye adım atmış. Oyun boyu göreceğiniz kopan kafalar, kesilen uzuvlar, deşilen bağırsaklar her midenin kaldırabileceği türden şeyler değil ve bunu söylerken kutunun üzerindeki 18 yaş uyarısının bile yetersiz kaldığı bir şiddetten bahsediyorum. Fakat bu sahnelerden daha vahşi, daha fazla şiddet içeren, daha yırtıcı bir şey varsa o da Kratos'un ta kendisi.

Oturup karşılaştırdığımızda Kratos'un eskisinden daha çirkin olduğunda hemfikir oluyoruz hepimiz. Kaşının gözünün, burnunun falan değişmesi de değil bu çirkinliğin sebebi. Asıl sebep, önlenemez nefreti ve intikam duygusuyla kahramanımızın yüzünün çarpılmış olması. Santa Monica'dakiler Kratos'un psikolojik (psikopat?) durumunu öyle güzel yansıtmış ki, bırakın empati kurmayı, direkt olarak yüzüne bakmaktan bile çekiniyorsunuz yer yer. Buralarda bir yerde Sinan'ın görüşlerinin yer aldığı bir kutu olacak, mutlaka bakın konuyla ilgili olarak. Oyunun ilk dakikalarında, o hızlı girişin de etkisiyle TV başında saçlarım uçuştuğu için Kratos'la ilişkimi gözden geçirme fırsatım pek olmadı ama ilerleyen dakikalarda da bu durumdan ben bir rahatsızlık duymadım açıkçası. Kratos'un bu hale gelmesini yadırgamadığım için belki de... Yaptığı tek bir hata yüzünden hem ailesini, hem onurunu, hem de canını yitiren büyük bir generaldi Kratos. Elinden tutarmış gibi görünen Tanrılar tarafından sürekli üçkâğıda getirildi. Tanrıların arzularını, emirlerini yerine getirirken yaptıkları yüzünden yine Tanrılar tarafından cezalandırılmaya çalıştı. Sizce de normal değil mi adamın kafayı kırıp alayını kılıçtan geçirmeye ant içmiş olması? İlişkileri arapsaçına dönmüş Tanrıları her şeye rağmen kimsenin sorgulamadığı bir ortamda, kaybedecek hiçbir şeyi kalmamış bir adamın başkaldırısı değil mi Kratos'un hikâyesi? Bu yüzden kimilerinin aksine, bir iki cümle geride bahsettiğim "empati" sorununu şahsen yaşamadım. Ne hiddeti ne de şiddeti rahatsız etmedi beni. Tüm barbarlığı bir yana Kratos'un içinde hâlâ iyi bir şeyler olduğunu, yaşadığı duygusal karmaşayı, halen insan olduğunu hikâyesi sona ermeden sanırım siz de göreceksiniz. Kratos'u anlamak, sadece bir aksiyon oyunu olarak bakmamak için belki de ilk oyunu baştan oynayıp sonra God of War III'e yönelmek gerekiyor. Acısını anlayabilmek, hatırlayabilmek için en azından. Kratos'un metotlarını onaylamak zorunda değilsiniz ama güveninizi yitirmediyseniz ve yeterince sabırlıysanız ödülünüzü alıyorsunuz.

İNSANLARI SINIFLANDIRMAK AYIPMIŞ

Teknolojiyi ve hayal gücünü kullanarak karakter yaratmak konusunda da yapımcı ekibin başarısı takdire şayan. Bu cümleyi kurmamın sebebi, oyunda birçok karakter bulunması. Tanrılar, Titanlar, Tanrıların uşaklığını yapan yan karakterler...



Icarus'un kanatları belki de oyunda en sık kullandığınız özelliğiniz. Ancak ara videolarda ve belli noktalarda deli gibi uçabilirken, kontrol bizdeyken genelde sadece süzülebiliyoruz.

Karakter tiplemelerini öyle güzel kotarmış ki ekip, etkileşiminiz birkaç dakikadan kısa sürse dahi kişiliklerini çözebiliyorsunuz. Hoş bu alışılmış tiplemeler yüzünden Olympus ahalisi bir grup Tanrı değil de, kirli işler çeviren büyük bir şirket ya da çete havasına bürünüyor neredeyse. İşin enteresan yanı ekip az bilinen Spartalı General Kratos'un adını alıp mitolojiye yedirirken Yunan mitolojisini katletmiyor, Tanrılar arasındaki ilişkileri olduğu gibi oyuna aktarmaya sürekli gayret ediyor, saygısızlık etmiyor. Zaten Kratos'un bu karakterlere yaklaşımı ve amacı belli olduğundan mitolojiyi bir iki erken emeklilik dışında etkilemek pek mümkün de değil hani.

BABA VE OĞUL, TİTAN VE TANRI

God of War III'te hoşuma giden bir diğer olay Titanların sadece arka plan oluşturmaktan çıkıp gerçek anlamda sahneye girmeleri. Kronos'un üstünde, Pandora Temple'da koşturmak, Sisters of Fate'i temizledikten sonra Tanrılar ve Titanlar arasında geçen ve oyunda sürekli "Büyük Savaş" olarak anılan savaşın birkaç saniyesine şahit olmak güzeldi. Ama daha önce de bahsettiğim gibi Titanlar oyunun ölçeğini büyüttükleri gibi, hikâyeye de büyük katkı yapmışlar yeni oyunda. Zeus'un Kratos'a olan öfkesini anlamamızı sağladığı gibi, Kronos ve Zeus'un karşı karşıya gelmesiyle başlayan savaşın sonuçları hakkında da daha fazla bilgi edinebiliyoruz. Kratos'un aile kavramı biraz sarsıldığından torun, büyükbaba ve baba arasındaki ilişkinin de nasıl ilerlediğini görüyoruz diğer yandan (kahrolası spoiler yasakları!). Üç oyunu üst üste koyup Tanrıların birbirileriyle ve ölümlülerle olan ilişkilerine baktığınızda uzmanların dahi neden işin içinden çıkamadığını da anlıyorsunuz.

GÖZLERİNİZE İNANIN, BAŞKASINA DEĞİL!

Çok duygusallaştık, biraz ayaklarımız yere bassın. Öncelikle *Uncharted 2*'nin grafikleri için iyi diyen sevgili arkadaşlarım, gidin balık falan tutun. Çünkü God of War III bugüne kadar bu konsolda karşımıza çıkan en büyük görsel şölen. Aksini iddia eden varsa, ki bir sürü web sitesi var şimdilik, ya adam gibi HDTV alsınlar kendilerine ya da en azından konsollarını bir oyunluk bile olsa monitöre bağlamaktan vazgeçsinler. Kafanızda bir soru işareti mi oluştu? Demoyu oynadınız ve sistemi çok mu kasıyordu? Silin o soru işaretini. Demo da zaten adı üstünde "demo". Başında, sonunda yazıyor "ürünün son halini yansıtmaz" diye. Oyunu ilk tur oynadığımda Serpil'le birlikte bitirdik. Akşamüstü başlayıp sa- >>

ROCK BAND OLYMPOS'TA

Daha önce de birkaç kere dile getirmiştim Rock Band, Guitar Hero ve benzeri oyunların benim için ne kadar anlamsız olduğunu. Allah'a şükür bu oyunlara elimi de sürmedim. Müzik dinler bacağıma vurarak ritim tutarım ben, çok daralırsam alırım gitarımı çalarım. Plastik enstrümanlara ihtiyacım yok. Tavrım bu. Neyse, gelelim hikâyemize. Oyunun büyük bir kısmını ağzımız açık oynadığımız doğru. Ancak dumur anımız ne ölçek, ne oyunun derinliği, ne muhteşem kamera oyunlarında yaşandı. Odanın birine daldığımızda karşımızdaki manzara yok etti bizi. Çünkü Kratos olarak Rock Band oynarken bulduk kendimizi. Hem de geliştirilmiş bir versiyon! Zira ne olduğunu pek çözemediğimiz enstrümanımızı akort etmemiz gerekiyordu çalmaya başlamadan önce. Tamam, deli gibi güldük eğlendik yine ama Kratos'a pek yakışmadı.





Apollo'nun yayı birçok derdinize deva oluyor. Bir de okları fiti fiti diye atmasak... Serpil sinir oldu da :)

GOD OF WAR III Vs DANTE'S INFERNO

"LOL!"

>> baha karşı biten ilk tur God of War III macerasında kare oranının bir kez bile düştüğüne şahit olmadık. Sistem hiç kasılmadı, ekranda olan biten hiç teklemedi. Bir tek Chain of Olympus'tan yukarı ilk tırmanışımızda sağlı sollu kartal heykellerini cilalamayı unuttuklarını gördüm, kutu kutu duruyor kanatların kenarı. Ama oyunda aynı yerden tekrar geçiyoruz ve kartallar düzgün bu sefer. Bunun dışında da görsel bir hıyarlığa rastlamadık çok şükür.

Oyunu tamamladıktan sonra adım adım yapım aşamasını anlatan videoları da bir bir izledik. Üretilen, üstünde uğraşılan teknolojinin ve her ayrıntıya harcanan vaktin ağzımızı açık bırakmış olması bir yana, Santa Monica Stüdyosu'nun PS3 için ilk kez bir oyun geliştirdiğini düşününce, biraz daha tecrübe sahibi olduktan sonra neler yapabileceklerini tahmin bile edemiyorum. Tanrıların ve kilit karakterlerin modellemelerine ekstra bir efor sarf edildiği zaten ilk bakışta fark ediliyor. Ama bu ekstra efor kesinlikle ortamda sırıtan karakterler anlamına gelmiyor. Birçok oyunda karşılaştığımız plastik, parlak görüntüden de uzaklar. Bunun sebebi standart düşmanlarımıza da büyük özen gösterilmiş olması. Elbette görsellik açısından da başrolü yine Kratos oynuyor. Kas hareketlerini, ne kadar gerçek durduğunu bir kenara koydum, derisindeki gözenekleri dahi seçebiliyoruz yer yer. Ruhsal durumunu her daim birebir yansıtan yüz ifadeleriyse oyundan bir saniye bile kopmanıza izin vermiyor. Hikâyeyi de adam gibi takip ediyorsanız, zaten siz de hemen hemen aynı ifadeyle bakıyorsunuz ekrana. Hoş, Serpil'in dişlerini sıkarak adam patakladığını görmedim (*Guitar Hero* bölümünü oynarken dilini ısırıyor ama). *Guitar Hero* ne alaka demeyin, oyunda anlarsınız bunu da.

Dövüş mekanikleri de eski oyunlarla hemen hemen aynı. Oyunun başında yine Blades of Exile'a sahibiz. Kısa sürede Blade of Olympus'u da tekrar kullanabilir hale geliyoruz, belli karşılaşmalardan sonra silah çeşitlerimiz daha da artıyor. Büyülerimizse eskisinden daha havalı, daha bir etkili. Gerçi Blades of Exile'ı kullanırken gökten zırt pırt kaplumbağa düzeninde Spartalı askerciklerin inmesi oyuna bir Disney havası da katmıyor değil ama bunca şiddetin ortasında Disney ruhu da çok uzun yaşayamıyor haliyle. Kısa zamanda elinize geçen Hades'in bıçaklarıyla düşmanlarınızın ruhunu söküp alabiliyorsunuz. Bu bıçakları kullanırken seçeceğiniz tipte bir ruhu düşmanların üstüne salabiliyorsunuz. Demoda gördüğümüz Helios sahnesini ve Helios'un kafasını el feneri gibi kullandığımız sahneleri zaten biliyorsunuz. Gizli kutuları, geçitleri ve resimleri açmak içinde Helios'un cansız kafasından yararlanabiliyoruz. Diğer bir yararıysa, ki çoooooook büyük bir rakiple kapışırken hayatınızı kurtaracak, bu cansız kafanın düşmanlarımızı kısa süreliğine sersemletebilmesi. Çarpışmalar sırasında L1'e basılı tutup hızlıca X'e basarak sahip olduğumuz silahlar arasında geçiş yapabiliyoruz, farklı silahlarla kombolarımızı devam ettirebiliyoruz.

Asıl konuya geçelim; Nemean Cestus, Herkül'ün eldivenleri. Biz ilk turda sadece onyx'ten yapılmış ıvır zıvırı kırmak için kullandık ama Faruk "Nemean Cestus'u aldıktan sonra başka silah kullanamdım abi" deyince ikinci turda ben de eldiven modasına geçiş yaptım. Estetiği diğer silahlardan daha az ama kesinlikle daha etkili bu eldivenler. Özellikle tuşlara basılı tuttuğumuzda çıkan kombolar, ekranda olan



Gaia'nın kalbini kırmak istiyorsanız daha bir iki fırın ekmek yemeniz gerekiyor. Onyx taşını kırmak için Nemean Cestus'a ihtiyacınız olacak.

Hades'in bıçakları ruhları bedenlerden ayırabiliyor.

TROLL DEDİĞİN HİÇBİR İŞE YARAMAZ SANIYORDUNUZ DEĞİL Mİ? OLYMPOS'TA DURUM FARKLI, NASIL YAKLAŞACAĞINIZI BİLİRSENİZ FAYDALI BİR BİNEK KENDİSİ.

biteni bir çarpışma olmaktan çıkartıyor. Ayrıca tüm komboların aksine Nemean Cestus'un basılı tut kombosunda Kratos da sabit duruyor. Böylece rakibin etrafında dans etmek zorunda kalmıyoruz. Garibim düşmanım bir yakalandı mı, Türk usulü dayağın tadına varıyor. Yine spoiler yasakları yüzünden Nemean Cestus'u nasıl aldığımızı, Herkül babanın nerelerde olduğunu, biz silahını alırken onun elinin armut mu topladığını açıklayamıyorum. Yazıklar olsun! En çok hoşuma giden muhabbeti yaparken hevesim sürekli kursağımda kalıyor. Dur bir cümlem daha var ama: En çok hoşuma giden özelliklerden biri de her silahla yapabildiğiniz "grapple". Grapple sırasında düşmanı kendimize çekmek yerine, bıçakları karşımızdakine saplayıp kendimizi ona doğru çekiyoruz. Omzu vurduğumuz anda ağır çekime giriyor oyun ve o yarım saniyelik pencereyi yakalayıp kombo manyağı yapabiliyorsunuz karşınızdakini. Hades'in bıçaklarıyla bu hareketi yaptığınızdaysa rakibinizden bolca spirit çıkartıyorsunuz. Çıkan üç adet kurukafa gidip diğer düşmanları bir güzel salak ediyor. Kalabalık ortamlarda sıkılmadan yaparsanız, 80'lerin Türk filmlerindeki gündüz gidilen dangoz diskoteklerin dans pistindeki gençlere benziyor ekrandaki kalabalık.

ORTAMDA AT YOKSA?

Oyunun tanıtımlarında bol bol gördüğümüz ve epey heyecan yaratan "yaratık sürme" olayı da enteresan olmuş. Örneğin üç başlı bir köpiş çıktı karşınıza, kafa göz giriyorsunuz. Bu dayağın sonunda o meşhur daire beliriveriyor kafasında. Kratos bıçaklarını bedenine bağlayan zincirleri şöyle bir savuruyor boynu etrafından ve yaratığın gırtlağını sıkmaya başlıyor. Trollerin ya da videolarda gördüğünüz Cyclops'un tepesine çıktığımızdaysa direkt bıçaklarımızı saplıyoruz. Yapımcının açıklamasına göre biz canını yaktıkça altımızdaki hayvan tepki veriyor, çıldırıyor. Biliyorum Troll bir hayvan değil ama hayvan gibi! Neyse, bu çıldırma anını diğer düşmanların canına okumak için kullanabiliyoruz. İşimiz bittiğindeyse... Eh, söylemeye gerek yok.

Peki bu sistem oyuna bir şeyler katıyor mu? Elbette. Düşmanın sadece ağzına ağzına vurmak yerine bize deli gibi orb taşıyan bu arkadaşlarımızla daha etkileşimli bir ortamda buluşmak gayet güzel. Yeri gelmişken, daha önceki oyunda kullanılan geliştirme sisteminin de yeni oyuna aynen aktarıldığını belirteyim. Yine boynuzlar, gözler ve tüyler toplayarak sağlık, mana ve stamina kazanıyoruz. Elde ettiğimiz orb'larla silahlarımızı, daha doğrusu elimizdeki silahlarla ilgili becerilerimizi arttırabiliyoruz. Ben standart olarak Blades of Exile'ı maksimum kapasiteye getirmeye odaklandım öncelikle. Ancak oyun sona ermeden eldeki silahların tamamını en üst seviyeye getirebiliyorsunuz.

Oyunu normal zorluk derecesinde oynarsanız, bulduğunuz Tanrılara ait eşyaları da bir sonraki oyun seansınızda kullanabiliyorsunuz. Ama en kolay modda oynayıp bitirdiğinizdeyse sadece yapım videoları ve yeni bir Kratos kostümüyle kalakalacaksınız. Neyse ki hoş bir kostüm bu. Esprisi, hem size hem de düşmanlarınıza normalin 4 katı hasar verme özelliği kazandırması. Giyip Titan modunda oynayın oyunu, fazla kilolarınızdan kurtulursunuz valla. Challenge modu da unutulmamış. Burada verilen görevlerin hepsini tamamladığınızda bir iki hediye daha alıyorsunuz. Çıplak elle minatour'ları öldürmeniz isteniyor mesela, çok da keyifli oluyor. Bakalım minyonları ne kadar hızlı yakalayıp atabiliyorsunuz kafalarına... Sonuç olarak oyunu en baştan oynamak için yeterince sebebiniz var, en azından ben o sebepleri bulmakta hiç zorlanmadım.

BAHSETMEYİ UNUTTUKLARIM

Fıkradaki "oğlum para da yollayacaktım ama mektubun zarfını kapatmış bulundum" diyen baba gibi olacağım belki biraz ama birkaç gün God of War III'le yatıp kalkınca dağılıyor insan. Bir coşku, bir heyecan girince yazıya bir iki mevzu atlanabiliyor. Seslendirmeler ve müzikler mesela. Her ikisi de ilk iki oyundakinden çok daha iyi. Kamera sistemiyse aynı mantıkta devam ediyor. Ama ne bir köşeye takıldı ne de "aman göremiyoruz" dedik oyun boyunca. Yapım videolarında sürekli söyledikleri gibi PlayStation 3'le birlikte daha fazla işlem gücü daha fazla bellek olduğundan ellerinde¸ özellikle ara video ve oyun içi arasındaki geçişler çok daha yumuşak ve daha az fark edilir durumda. Bir video izlediğinizi sandığınız anda bir tuşa basmak zorunda kalabiliyorsunuz, bir an nefes aldırmıyor. Kamera demişken, derinlik oyunlarını çok güzel kotarmış Santa Monica Stüdyosu. Adamlar neler yapıyor, bense rezil gibi bu kutuyu yazıyorum.

VELHASIL KELAM

God of War III olmuş. Mis gibi olmuş. Başından sonuna heyecanı yüksek tutmayı başaran ve üçüncü bölümü olmasına rağmen ilk oyundaki tadı yakalayan, God of War ismine lâyık bir oyun olmuş. Sunum konusunda zaten hiçbir zaman zorluk çekmeyen yapım ekibi, oyun süresinden biraz kırpmış bu sefer. "Daha uzun olabilirdi", "daha çok bulmaca olabilirdi" gibi yorumları gayet yerinde ve haklı buluyorum ama emin olun ki eldeki oyunun keyfini kaçıracak şeyler değil bunlar. Daha fazla bulmaca olabilirdi elbette ama ilk oyunda Pandora Temple'da karnıma ağrılar girerek geçirdiğim saatleri hatırlıyorum da, belki böylesi daha iyidir. Bence Pandora Temple'dan kısa ama oyunun en keyifli anlarından olan Labirent bölümünden daha uzun bulmaca sekansları hazırlansaydı tam da doğru ölçü tutturulmuş olacaktı. Bir de aralarda karşılaştığımız, kimi uzun uzadıya hikâyenin bir parçası olan, kimi sadece bir defalığına karşımıza çıkan karakterler biraz daha bol olabilirdi. İcarus'un babası Daedalus ya da Aphrodit'in kocası, Hera'nın oğlu Hephaestus ince ve hoş dokunuşlar olmuş mesela. Diğer yandan da ekibin endişesini anlıyorum. Tanrılar arasındaki arapsaçı ilişkilerden dolayı, ne kadar çok anlatırlarsa o kadar çok kafa karıştıracaklarını düşünmüş olabilirler. Dolayısıyla, olabilecek en iyi şekilde sunmuşlar hikâyeyi.

Bildiğimiz sistemin üstüne eklenen mekaniklerle geliştirilmiş olan dövüş sistemi de yine sevdiğimiz gibi, ne eski geliyor oynarken ne de anlamsız. Aksine olabildiğince doğal bir şekilde, adeta kolunuzu oynatır gibi rahatça hükmediyorsunuz Kratos'a. Hareket halindeki platformlarda bile kontrol güçlüğü yaşamıyorsunuz. Sadece ekranda o kadar çok detay ve o kadar çok hareket halinde öğe var ki, ne olduğunuzu şaşırıyorsunuz. Tanrılarla ve büyük düşmanlarla çarpışmalarınız da çok doğru bir şekilde kademelere ayrılmış, adım adım büyük resmin farkına varıyor ve her defasında çenenizin biraz daha düştüğünü hissediyorsunuz. GoWIII başında geçirdiğim binlerce dakikanın her biri ayrı keyifliydi. Evet, insanların fazlaca kanlı sahnelerden rahatsız olmasını anlıyorum ama zamanın, Kratos'un öfkesinin ve nefretinin ekrana daha güzel nasıl yansıtılabileceği konusunda bir fikrim yok.

Tanrıları olmadık şekillerde, vahşetle öldürürken bir yandan da dişlerimi sıkarken buluyorum kendimi. Pandora'nın elini bıraktığım sahnede Kratos gibi benim de içim parçalanıyor. Hepsini öldürmek zorundaydı demiyorum ama Kratos'un ne hissettiğini anlıyorum.



Kratos tam bir salon erkeği sayılmaz. Ama kimilerine halen çekici geliyor. Afrodit'i ziyaret edip etmemek elinizde.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Ölçek?
+ Epik atmosfer
+ Hikâye
+ Sunum
+ Seslendirme
+ Aksiyon
+ Alayı dört dörtlük işte, ne yani?
- Birileri halen oynamadı God of War'ları

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** SCEI > **Türkiye dağıtıcısı:** Sony Türkiye (99 TL) > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.godofwar.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

God of War başladığı gibi ihtişamla son noktayı koyuyor. Kratos'u yalnız bırakmayın.

9.6

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

PC PS2 **PS3** Wii 360

OGZPEDIA



KATİL TANRILAR

-FARUK FURKAN AKINCI

Yunan Mitolojisinde türlü anlatılar bazen çok farklı kimliklerde karşımıza çıkabiliyor. Aynı öykülerin, mitlerin birden fazla yorumu olabilir ya da tanrısal varlıklar çok farklı tanımlarla metinler içinde var olabilirler. Bu nedenle bu hikâyelerin asla tek bir gerçeği yoktur. God of War, her ne kadar birçok farklı anlatıdan gelen tasvire ev sahipliği yapsa ve bunları oyuncuların seveceği şekilde kurgulasa da aslında bu tasvirlere şaşılacak derecede sadık kalıyor. Hesiodos'un Theogonia'sı (Yunan mitolojisine göre dünyanın yaratılışı ve tanrıların soyunu anlatır). Homeros'un İlyada'sından önce almamız gereken asıl kaynaktır. Theogonia'da anlatılan Olimpos Tanrıları ve Titanlar arasındaki savaş ve öncesinde yaratılan dünya aslında kişileştirilmiş doğa olaylarının bir anlatısıdır. Uzayıp giden gökyüzüne, yemyeşil ağaçlara, yıldızlara bir anlam vermeye çalışan insanoğlunun belki de ilk edebi tepkisidir. Kişileştirilen tanrısal olay ve varlıklarsa, insan ruhunun kaotik reflekslerini almalarından olsa gerek, sürekli bir çekişme ve çatışma halindedirler. Her şeyin öncesi Kaos'tur ve ondan türeyen tüm varlıkların arasında devam eden çatışmalar vardır. Yunan Mitolojisindeki karakterlerin hemen hemen hiçbiri tamamen saf, masum değildir. Eğer bir güçleri varsa, kötüye kullanmaktan asla çekinmezler. Kaos'tan var olan Kronos'un doğan tüm çocuklarını yemesi buna harika bir örnektir. Kronos zamandır ve tüm çocuklarını yer. Annesi Rhea sayesinde babasından kurtulur ve genç bir adam olunca tüm Titanlara baş kaldırır. Zamanın elinden kurtulabilen Zeus, tanrıların kralı olur.
Olimpos Tanrıları da krallıklarında asla sükuneti sağlayamamışlardır. Sürekli kendi aralarında çekişirler. Şimdi gelin onların hikâyelerine bir göz atalım. Yunan Mitolojisinde eli temiz Tanrı bulmak güç, sıradakilerse elini en çok kana bulamış olanlar...

ZEUS

Zeus ergen dönemini geçtikten sonra Kronos'la yüzleşir. Babasını kusturarak midesindeki kardeşlerini kurtarmayı dener. Babasına sadece yuttuğu taşı kusturabilir. Ardından midesini keser ve kardeşlerini kurtarır. Sonrasında Tartarus'daki zindanlarından devleri, yüz ellileri ve tepegözleri kurtarır ve gardiyanları olan Campe'yi öldürür. Tepegözler, daha önce Gaia tarafından saklanan gök gürültüsü ve şimşeği Zeus'a armağan ederler. Zeus kardeşlerinin ve devlerin yardımıyla Kronos ve diğer Titanları yener. Onları Tartarus olarak bilinen yeraltı dünyasında sürgüne gönderir. Titanlardan biri olan Atlas ise gökyüzünü taşımakla cezalandırılır. Zeus'un bilinen ilk katliamı bu. Bakınız sonrasında kimlere neler yapmış:

- Zeus kendisini çocukken Girit'te bir mağarada koruyan altın köpeği çalmaya çalıştığı için Pandareus'u taşa çevirmiştir.

- Kendisini hapse kapatmaya çalışan Salmoneus'u bir şimşekle kızartmıştır.

- Hera ile evlenirken, törene gelmeyi reddeden su perisi Chelone'yi bir kaplumbağaya çevirmiştir.

- Zeus, Hera ile birlikte Kral Haemus ve Kraliçe Rhodope'u dağa çevirmiştir (Balkan Dağları).

- Tantalus katledilen oğlunun etini Tanrılara yedirmeye çalıştığı için Zeus tarafından sonsuza dek Tartarus'a kapatılmıştır.



- Hera'ya tecavüz etmeye kalkıştığı için Ixion'ı sonsuza dek yanan bir tekere bağlamıştır.

- Dünyayı yasaklı büyüleriyle yıkmaya çalışan Telchines'i okyanusun dibine gömmüştür.

- Kâhin Phineus'u Tanrıların gizli sırlarını açığa çıkarmaya çalıştığı için kör etmiş ve Harpiler'i göndererek ona veba bulaştırmıştır.

- Karısı Hera'yı, Herkül'ü bir fırtınada boğmaya çalıştığı için gökyüzünden baş aşağı sallandırmıştır.

- Olimpos'un ateşini ölümlü insanlara vermesinden dolayı Prometheus'u bağlamış ve dev bir kartal gelip onun her gece tazelenen ciğerini canlı canlı yemesini sağlamıştır.

HERA



- Hera, Herkül'ün üvey annesidir ve onun belki de en büyük düşmanıdır (Herkül Zeus'un gayrimeşru oğludur ve Hera bunu kıskanır). Daha bebekken iki zehirli yılanı beşiğine koymuştur. Bakıcısı Herkül'ü bulduğunda, kafalarını kopardığı yılanların bedeniyle oynamaktadır. Ona altından kalkılması zor görevler vermiştir. Her bir görev aslında Herkül'ün canına kast etmek içindir.

- Hera, Thebai kralı Cadmus'un kızı Semele'nin Zeus'tan hamile olduğunu öğrenince delirir. Kendini Semele'nin yardımcılarından biri

kılığına sokar ve ona Zeus'un gerçek formunu görmesini telkin eder. Semele Zeus'a gidip gerçek formunu öğrenmek istediği zaman, Tanrının şimşekleri nedeniyle feci şekilde can verir. Hera bebeği alır ve kendi rahmine diker.

- Hera, Zeus'u tam Io adlı metresiyle yakalayacakken, Zeus Io'yu güzel ve beyaz bir tavuskuşuna çevirir. Ancak Hera buna kanmaz ve Zeus'tan tavuskuşunu kendisine hediye etmesini ister. Io'yu alan Hera, onu Zeus'tan ayrı tutmak için Argus'un emrine verir. Zeus, Hermes'ten Argus'u öldürmesini ister. Ne var ki Argus'un ölümünü öğrenen Hera onun gözlerini alır ve tavuskuşu tüylerinin üzerine yerleştirir. Ardından Io'yu sürekli sokması için bir atsineği yollar. Romalıların inanışına göre Io dünyanın dibine kadar amaçsızca dolaşmıştır. Gittiği yer aslında Mısır'dır ve Io Mısır Tanrılarının kraliçesi Isis olmuştur.

- Lamia, Zeus'un aşık olduğu Libya kraliçesidir. Hera intikam amacıyla onun çocuklarını öldürmüş ve göz kapaklarını kesmiştir. Lamie kederden bir hilkat garibesine dönüşür. Göz kapaklarını kapatamayan Lamia, sürekli ve takıntılı bir şekilde çocuklarının hayaliyle yaşamak zorunda kalır. Haline acıyan Zeus, Lamia'nın gözlerini yerinden çıkarıp takabilmesini sağlar.

- Hera, tapınaklarından birinde Sidero'yu öldüren Pelias'tan nefret etmektedir. Jason ve Medea'yı Pelias'ı öldürmeleri için azmettirmiştir.

APOLLO



- Apollo daha dört günlükken Gaia'nın çocuklarından biri olan ejderha Python'u öldürmüştür.

- Hippolitos'u diriltti için, oğlu Asclepios'u öldüren Zeus'tan, oğlunun intikamını almak için ona yıldırımlarını veren tepegözleri öldürür. Zeus tarafından sonsuza değin Tartarus'a sürülmekten, annesi Leto sayesinde kurtulur. Sadece bir yıl boyunca ağır iş yapmakla cezalandırılır.

- Troya Savaşı'nda Apollo'nun okları Akha ordusuna veba bulaştırır. Akhalar bundan dolayı büyük hasar alırlar. Bunun sebebi Akha kralı Agamemnon'un Apollo'nun rahibelerinden olan Chryseis'i rehin almasıdır. Ayrıca Aşil'in ölümüne de Apollo sebep olmuştur. Paris'in attığı oku, Aşil'in tek zayıf yeri olan topuğuna gelmesini sağlayan bizzat Apollo'dur. Aşil daha önce Apollo'nun Hecuba'dan olan oğlu Troilus'u öldürmüştür.

- Thebai kraliçesi Niobe'nin yedisi erkek, yedisi kız olmak üzere tam 14 çocuğu vardır. Leto'yu gücünden dolayı kıskanan Niobe, doğurganlığıyla Leto'ya hava atar. Leto'nun çocukları Apollo ve Artemis, zehirli oklarla Niobe'nin çocuklarını öldürürler. Apollo erkek, Artemis de kız çocukları öldürür ve bunu sadece spor olsun diye yaparlar. Olanları gören Niobe de orada kendi hayatına son verir.

ATHENA



- Athena'nın ailesinin aslında kim olduğuna, onu kimin büyüttüğüne dair bilgiler çok karışık ve bulanıktır. Pallas, Athena'nın babası, kız kardeşi, üvey kız kardeşi ya da savaştaki düşmanı olarak anılır. Ancak Pallas denen bu karakteri kazara öldürdüğü ve adını aldığı kesin olarak bilinir.

- Klasik Yunan mitlerinde anlatılan hikâyede Athena, Perseus'u Medusa'nın kellesini almaya gönderir. Aynı zamanda Herkül'ü de Nema Aslanı'nı öldürmeye yollamıştır. Yine Herkül'e Stimpalian kuşlarını öldürmesi ve yeraltı dünyasının koruyucu köpeği Cerberus'u yakalaması konusunda yardım etmiştir.

- Oddyseus'un Troya savaşı dönüşü, karısı Penelope'nin taliplilerini savuşturmasına da yardım etmiştir. Athena yaşlı bir adam kılığına girmiş ve Laertes'e, Antinous'un babası Eupeithes'i öldürmesini emretmiştir.

ARES



- İlyada'nın çok eski kitabelerden bilinen bir hikâyesinde Tanrıça Dione, Otus ve Ephialtes adlı iki deve Ares'i zincirlemelerini ve 13 ay boyunca bronz bir vazoya kapatmalarını söyler. Böylece Ares'in savaşa ve öldürmeye olan tutkusu dinecektir. Aylar boyunca vazonun içinde kilitli olan Ares, çığlıklar atar ancak ona koşan olmaz. Sonunda Hermes gelip onu kurtarır ve Artemis de devleri birbirine düşürür. Ares de gidip devlerden intikam almak için Echidna'nın en büyük dev oğlu Ekhidnades'i öldürür.

- Homeros, İlyada'da Ares'in asla belli bir tarafa ya da Tanrıya sadık kalmadığını ve müteffiki olmadığını söyler. Ares, Troya savaşında Akhaların tarafında savaşacağına dair Athena ve Hera'ya söz verir. Savaşta Diomedes, Hektor ile savaşırken Ares'in Troya tarafında savaştığını görür. Bunun üzerine Athena ve Hera Zeus'un izniyle, Diomedes'e Ares'e saldırması için telkinde bulunurlar. Diomedes, Ares'in göğsüne mızrak saplar ve Athena onu geriye doğru çeker. Bunun üzerine ordular geri çekilir ve savaşa bir süre ara verilir. Ares, işlediği tüm günahların bedelini ödemekten kaçınan bir çocuk gibi resmedilir bazen, savaşın mantık dışılığına atıfta bulunularak.

POSEIDON



- Atina şehrinin yönetici seçimlerinde Athena ve Poseidon çekişirler. Halk, her iki Tanrının neler yapabileceğini görmek istemektedir. Poseidon üç başlı yabasını yere vurur ve vurduğu yerden deniz suyu fışkırır. Su tuzlu ve serttir, halkın işine yaramamaktadır. Buna karşılık Athena bir zeytin ağacı çıkarır. Bu ağaç yiyecek, odun ve yağ sağlamaktadır. Bu nedenle Athena şehrin yöneticisi olarak seçilir. Buna çok kızan Poseidon, şehrin bir kısmını sular altında bırakır. Şehri yerle bir eder ve halkı cezalandırır. Bazı metinlerde oğlu Eumolpus'u halkın ileri gelenlerini öldürmesi için azmettirdiği yazar.

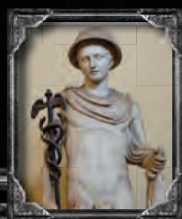
- Zeus'u kızdıran Poseidon, Troya kralı Laomedon'a yardım etmeye gönderilir. Kral ona şehrin etrafını dev surlarla çevirmesi karşılığında büyük bir ödül teklif eder fakat iş bittikten sonra bu ödülü vermeyi reddeder. Buna çok kızan Poseidon Troya savaşında şehrin üzerine devasa bir deniz canavarı gönderir.

AFRODİT



Hippolitos, Afrodit ve Artemis'e tapınmayı küçümseyince, Afrodit sinirlenir ve Hippolitos'un üvey annesi olan Phaedra'nın ona aşık olmasını sağlar. Hippolitos'un böyle bir aşkı reddedeceğini bilmektedir çünkü. Afrodit, Hippolitos'un Phaedra'nın şehvetine yenik düşeceğini ve babası Theseus'un hışmına uğrayacağını planlamaktadır. Ne var ki Phaedra'nın aşkından kimseye bahsetmeyeceğine dair yemin eder. Theseus oğlunu lanetler ve Poseidon'un, Hippolitos'a bir deniz canavarı yollamasına sebep olur. Hippolitos aracıyla giderken, aracın atları, Poseidon'un gönderdiği yaratıktan korkar ve aracın devrilmesine sebep olur. Hippolitos ölürken babasına kızgın olmadığını söyler ve Artemis de Theseus'a gerçekleri anlatır. Afrodit'in planladığı ölüm bu değildir, zira kendisi kötü duruma düşmüştür. Theseus hiçbir zaman onları iş üzerinde yakalayamamıştır.

HERMES



Hermes, Perseus'a kanatlı çizmelerini vererek ona Medusa'yı öldürmesinde yardım etmiştir.





FINAL FANTASY XIII

SAVUNDUĞUNUZ TOPRAKLAR BİR GÜN SİZİ DÜŞMAN İLAN EDERSE NEREYE KAÇARSINIZ? -VOLKAN TURAN

Gözlerim Sakura'lara takılıp kalıyor, yani kiraz çiçeklerine. Güzel olduklarını biliyordum da bu kadar ahenkli bir biçimde, sanki usta bir ressamın fırçasından çıkmışçasına, her bakana ayrı bir şeyler anlatmalarına ve bana baharı müjdelemelerine hayran kalıyorum. Japonya'da her yıl kutlanan Cherry Blossoms festivalinde, geleneksel kıyafetlerini giyen kadın ve erkekler, bize garip gelen ama onlara göre dans figürü olan hareketlerini kiraz çiçekleri önünde icra ederler. Tabii bu dans bizim aklımızda canlanan şekliyle değil, biraz daha metaforik şekilde yapılır. Kimilerine göre ışıkla karanlık arasına sıkışan insanın kendi gölgesiyle dansı olarak adlandırılır ve "ışık" büyük bir önem taşır. Aynı Mayıs Sinekleri'nde olduğu gibi...

Mayıs Sinekleri halk arasında Bir Gün Sinekleri olarak da bilinir. Gerçekten de tek bir gün yaşarlar. Doğar ve ölürler. Bunun da farkındadırlar. Erkek olanlar, dişilerle çiftleştiği anda ölüverir. Dişi sineklerin ömrüyse erkeklere oranla biraz daha uzundur bu yüzden ama istisnasız hepsinin ölümüne neden olan bir şey vardır; o da "ışık dansı"dır. Öleceğini bile bile bu ışıktan kaçmaz Mayıs Sineği. Diğer kanatlılar gibi değildir. Bütün çiçeklere konmak, özlerden tatmak ve hayatta kalma güdüsüne tutunmaktansa bir ışık bulana kadar uçar ve uçar. Onu bulunca da etrafında dans etmeye başlar. Hayatının amacına kavuşmuştur, artık mutludur. Daha fazlasına gerek yoktur. İşte az yukarıda bahsettiğim ve ilk bakışta bize anlamsız gelen o dansın, bu sineklerin dansından geldiği söylenir. Mayıs Hikâyesi'ne göre insanlar, sineklerin ışık çevresinde dönerken yere düşen gölgesini takip etmeye, Mayıs Sinekleri'nin hareketlerini tekrarlamaya çalışıyordur. Bütün bu hikâyede kesin olarak bilinen tek gerçek, dansın hüzünle bittiğidir. Doğar doğmaz tüm enerjilerini kanatlarıyla tüketen bu sinekler, süzülerek düşer ve yerdeki gölgeleriyle birleşirler. Şanslı olanlarsa bir sazlığa veya bir dereye düşer. Zira o cansız beden suya yumurtalarını bırakacak, ölümüyle yaşam verecektir. Kendisinin tek günlük hikâyesi tekrar yaşansın diye… Final Fantasy XIII'ün sinematiklerinin bir yerinde bu çiçek ve sineklerle karşılaşıyoruz. Kamera üzerinde bile durmuyor ama ben dalıp gidiyorum, aklıma bunlar geliyor… Böylece yazıya nereden başlayacağımı da biliyorum artık. Minik detaylarında bir hayat gizli olan yeni bir Final Fantasy oynuyorum keyfiyle, deliler gibi X'e basmaya devam ediyorum.



İşte zekice tasarlanmış bir Paradigma. SEN, düşmanı provake ederek üzerine çeker. Bu sırada SAB düşmanı zehirleyip etkisiz hale getirmekle meşguldür. COM da çakısını hazırlayıp işin kaymağını yiyecektir.

Stagger moduna geçtiğiniz anda Launch özelliği çok değerli hale geliyor. Commando'ysanız yaratığı havaya kaldıracak ve havada döveceksiniz. Yere düşmediği taktirse size asla vuramayacaktır.



>> GÖRMEYELİ GÜZELLEŞMİŞ, SERPİLMİŞ

Açıklanmasının üstünden dört koca yıl geçtiğinden midir bilmiyorum, saatlerce oynadıktan sonra bile karşımda duran şeyin Final Fantasy XIII olduğuna inanmakta güçlük çekiyorum, arada bir bunun gerçek olduğunu hatırlatıyorum kendime. Çünkü çok az FF oyunu bu kadar bekletti bizi ve ilk kez bu kadar büyük beklentiler içine girdik. Nasıl girmeyelim; ilk önce PS2 için tasarlanan hatta grafik tasarımları PS2 gücüne uygun yapılmaya başlanan oyun, zamanla PS3'e kaydırıldı. Square Enix'in bu tip oyunlarına özel olarak ürettiği *Crystal Tools* adındaki motoru da çok zahmetli ve sonsuz bir mesai sonunda günümüz seviyesine yükseltildi. Resmi olarak açıklanmasa da 70 milyon dolardan fazla bütçe ayrıldı oyuna. CGI sinematiklere bakarken kendimizden geçmemizin, oyun içi görsellerle ve aksiyonun dozuyla başımızın dönmesinin gizli sebebi de buydu muhtemelen. Evet! Yeni nesil konsollara çıkacak bu ilk FF oyunu, "aşmış" derecede iyi olacaktı. Sadece ne kadar aşmış olabileceği merak konusuydu. *Chrono Trigger*'ın ve VI-VII-VIII-X gibi efsaneleşmiş Final Fantasy bölümlerinin arkasındaki adam Yoshinori Kitase bu sefer nasıl bir fantezi dünyası sunacaktı bize? Hironobu Sakaguchi olmadan ortaya ne çıkacaktı… Hatta kalın lütfen, sizi sayfalara bağlıyorum!

Karantinaya alınmış bir trende, ortalığı karıştıran iki başrol karakteriyle açılıyor oyunumuz. Lightning ve Serah'ın buradan kurtulduktan sonra başlarının bir türlü beladan kurtulamamasına şahit olurken, ara ara da 13 gün öncesine dönüyor ve öğrendiklerimizi birleştirmeye çalışıyoruz. Bu *Lost*vari geri dönüşlerle ve karşılaştığımız karakterlerle konuştukça ne tip bir evrende yaşadığımızı, zor da olsa anlıyoruz.

The Maker adlı yüce bir yaratıcı tarafından yaratılan Fal'Cie'ler, Cocoon ve Pulse evrenlerine adanmıştır. Kristal ve mekanik katmanlardan oluşan bu minik tanrı kıvamındaki Fal'Cie'lerden Cocoon'a ait olanı, 1300 yıl önce insanlar için cennet olarak tabir edilebilecek bir yaşam ortamı yaratmış ve içerisine de insanlığın gelişmesini sağlayacak mekanik canlılar koymuştur. Cocoon böylece çok daha teknolojik ve çok daha kalabalık bir evren olurken Pulse daha vahşi, daha çorak ve gözlerden daha uzak olarak yıllanmıştır. Aradaki bu fark da iki Fal'Cie'nin durmadan savaşmasına neden olmuştur. Cocoon sakinleri Pulse'u hiç görmemiştir ama hep onların tehlikeli olduklarını duyarak yaşamıştır. Oyunun geçtiği zamanda da artık Pulse tehlikesi uyanmıştır, hatta Cocoon yok olmakla yüz yüze gelmektedir. Fal'Cie insanları l'Cie yapıp Focus'larıyla Cocoon'un sonunu hazırlamaktadır. PSICOM askerleri buldukları tüm l'Cie'leri karantinaya almaya başlamış, NORA adlı isyancı grup da tüm askerlere hatta l'Cie'lere karşı ayaklanmıştır. Bu kaos ortasında Lightning ile Snow'un karşılaşmasını sağlayan da Serah'tır. Serah Fal'Cie tarafından bir l'Cie'ye dönüştürülmüştür. Bir Cocoon düşmanı olduğu için artık Cocoon'dan gitmesi gerekmektedir ve ayaklanma esnasında ablası Lightning'in yolu, Serah'ın müstakbel eşi Snow'la kesişir. Bu sırada da hikâye bizi aslında Hope, Sazh ve Vanille ile tanıştırır. Serah focus'unu gerçekleştirdikten sonra kristale dönüşür. Duruma isyan eden Snow, Fal'Cie'ye meydan okur ve bunun sonucunda da tüm ekip arkadaşlarımız birer l'Cie'ye dönüştürülür. Böylece özel güçleri



Karakterinizi her rolde ustalaştırmaya niyetlenirseniz, kesinlikle Fang'ı seçin. Her rolde çok güçlü olabilmesine ek olarak, özellikle oyunun sonlarında en çok ihtiyaç duyacağınız yeteneklerden biri olan Dispel'e de sahip olabiliyor.

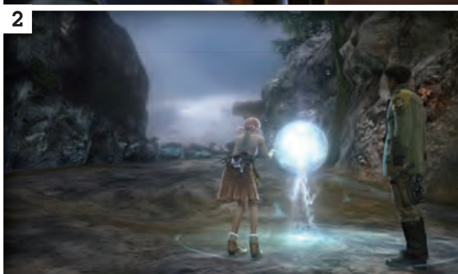
1- Peki abi! Niye bağırıp korkutuyorsun ki adamı? Çoluk çocuk da oynuyor bu oyunu. Böhülelele!

2- Sadece bu küreye dokunun. Gece, gündüz olacak. O kadar da zor değilmiş, peh!

1



2



***Snow:** NORA'nın baş adamı olan Snow, çok sevdiği Serah'ın kristale dönüştüğünü görünce Küçük Emrah'a bağlar ve içindeki asi ruh daha da hırçınlaşır. Dövüş sırasında yumruklarını kullanan bu karakterimiz oldukça kavgacıdır. Kendine çok güvenir ama içten içe de kendini suçlu hisseder. Eidolon'un Shiva kardeşlerdir. Dondurur her yeri.*

Commando'yu kullanan karakterlere mutlaka Launch, Ravage, Blindside, Jeopardize ve Deathblow adlı yetenekleri almaya bakın. Hiç bir şey yapmasanız da ekstra hasar vermiş olacaksınız.



"Şimdi arkamı döneceğim ve inanıyorum ki o şey gitmiş olacPUÇÇÇUKÇÇTŞTŞT"

kazanırız ama ayrıca Cocoon için savaşırken bir anda Cocoon düşmanı da olmuş oluruz. Tüm evren bizi düşman olarak tanırken, bir de Cie'th olmamak için hem ana focus'umuzu tamamlamalı, hem PSICOM'a karşı koymalı, hem de Fal'Cie'den hatta daha ötesinden bu işin hesabını sormalıyız.

BURADAN DEĞİL AMA BİZDEN BİR HİKÂYE

Final Fantasy benim için jöle kıvamında düşmanlarla karşı karşıya gelip sırayla birbirimizi dövdüğümüz bir oyundan çok ötedir. Tüm oyunlardan en büyük farkı, kendi içinde hep istikrarını koruyan bir hikâyeyle karşımıza çıkmasıdır. FFXIII'ün hikâyesi de gördüğünüz gibi kulağa pek bir yabancı geliyor ama aslında öyle değil. Bunlar işin teferruatı. Oyunun asıl amacı ve başarısı, altı karakterden biriyle sizi yakalamak ve önceden tahmin edilmesi çok zor olan bu maceraya sokmak. Sekizinci FF'den sonra giderek belirginleşen "empati kurulacak karakter yaratma" sorunu bu oyunla neredeyse tamamen aşılmış. Tüm karakterler oldukça derin işlenmiş ve her çeşit oyuncunun beğeneceği, kendisini bulabileceği bir şablon yaratılmış. Örneğin ben Snow'un aşkı için hiç pes etmemesini, ne olursa olsun sevdiğinin arkasında durmasını, yeri geldiğinde ortaya canını koyup fedakarlıktan asla kaçmamasını, ayrıca da o bitirim ve biraz da ukala tavırlarını çok sevdim. Oyun hemen yakaladı beni, hikâyenin detayları dayak yiyip giden düşmanlardan çok daha önemli hale gelmeye başladı. Bir an önce konu ilerlesin ki, focus'umuzu gerçekleştirirsek kristale dönüşür müyüz, dönüşürsek Serah'ı kim kurtaracak gibi soruların cevaplarını bulabileyim istedim. Demem o ki, siz de benim gibi hikâye delisiyseniz beklentileriniz karşılanacaktır ama bu oyunun kusursuz olduğu anlamına gelmiyor. Sebeplere birazdan değineceğim ama şimdilik şunu söylemekle yetineceğim: Oyundaki terimleri oldukları gibi almak yerine üstüne biraz düşünün, bir şeyleri değiştirin, karşınıza günümüz "hayatı" çıkacak. Her şeyin ustaca gizlenmiş birer metafor olduğunu gördüğünüz anda oyunun değeri bir kat daha artacak gözünüzde.

İzlemeyi bırakıp gamepad'i tuttuğumuz anda bir şeylerin değiştiğini hemen anlayabiliyoruz. FFXII'nin değil, yedinci oyunun izinden giden dövüş sistemi, hikâye gibi dağınık değil. Tam tersine, bir saati çalıştıran çarklar kadar kusursuz bir sistem işliyor, her bir öğe alakasız gibi gözüken başka bir öğeyi etkileyebiliyor. Anlamsız görünen küçük başarıların oyunda nasıl hayat kurtardığını görünce hiçbir şeyin amaçsız olmadığına ikna oluyorsunuz.

Oyun elbette yine sıra tabanlı olarak ilerliyor. *Active Time Battle* dediğimiz ATB barı dolduğunda, seçmiş olduğunuz komut uygulamaya geçiyor. Buradaki farklılık, ATB'lerin slotlara ayrılmış ve zincirleme kombo yapmaya oldukça müsait olması. Oyunda ilerleyip geliştikçe artan bu barların isterseniz her birine ayrı komutlar atayabilirsiniz. Önce fire, sonra ruin, sonra attack, blitz gibi bir düzen kurmanız mümkün mesela. Daha büyük hasar veren büyü ve saldırıların tabii ki daha fazla bar kapladığını da belirteyim. Örneyin ruin için bir barın dolması yeterliyken, ruinaga için üç birim barın dolmasını bekleyeceksiniz. Bu sistem taksiksel dövüşmenizi tetikleyen ilk etken olmuş ama en büyük farklılığı **Stagger** adındaki özellik yaratıyor. Herhangi bir düşmanı dövdüğünüzde onun enerjisini düşürürken bir yandan da verdiğiniz hasarın türüne göre kendi stagger barınızı dolduruyor veya boşaltıyorsunuz (bu azalışın hızı rolünüze göre değişiyor). Eğer stagger barını tamamen doldurabilirseniz, düşmanın alacağı hasar kat kat artıyor belirli bir süre için. Ayrıca hasar oranı artarken düşman etkisiz hale de gelebiliyor. Örneğin müthiş bir kalkanı olan yaratık, stagger durumunda kalkanlarını bir yana bırakıp kendisini size meze olarak sunabiliyor. Aynı durum boss dövüşlerinde de geçerli ve çoğu zaman stagger doldurmak ilk hedefiniz. Oyunda ilerlemek için tüm planlarınızı bu özelliğe göre yapmak durumunda kalıyorsunuz. FFXII'de düşmanları ortamda dolaşırken görmemizin bu oyunda da devam etmesi; bize arkadan sinsice yaklaşıp ilk atağı yapma şansını veriyor. İşte bu saldırıyı yaparsanız stagger %99 oranında doluyor ve sonraki atakta bir bakmışsınız yaratık ölmüş.

KOPYA ÇEKEMEYECEĞİNİZ BİR SINAV

Dövüşlerin kendisini değil belki ama sonunu ilginçleştiren, size bir *hedef* kazandıran yeni bir özellik de "karne" sistemi. O dövüşü nasıl bir performansla tamamladığınıza göre beş üzerinden bir not alıyor ve buna bağlı olarak bazı materyaller, eşyalar elde ediyorsunuz. Buradaki en önemli veri, rakibi ne kadar kısa sürede yendiğiniz. Süreyi kısaltmanın anahtarıysa >>

BÜYÜK ZAHMETTEN KURTULDUK!

İlk kez bir FF oyununda Otomatik Dövüş özelliği karşımıza çıktı. Bu özelliği seçip komut verdiğinizde, oyun ataklarınızı otomatik olarak belirliyor. Bu belirleme işlemini de, hangi roldeyseniz ona uygun olarak yapıyor. Ama unutmayın ki bu özellik TA ve Item bölümüne karışmaz, sadece saldırır. Saldırırken de, eğer karşınıza daha önce Libra kullandığınız bir yaratık çıkmışsa ataklarını ona göre seçer. Örneğin ateşe duyarlı bir yaratıkla karşılaştıysanız, Auto Battle'da durmaksızın Fire büyüsü kullanıyor. Ya da düşman kalabalıksa Blitz özelliğini kullanıyor Commando ile. Kullanmasını istemediğiniz bir özellik varsa, atakları önce kendiniz seçip sonra otomatiğe çevirin. Ability kısmına da sağ tuşa bastığınızda, onlarca büyü arasında her seferinde dolaşmadan, en son yaptığınız büyüyü tek tuşla kullanabilirsiniz. Oldukça zaman kazandıran bir özellik, kullanın deriz.



Fang:
Hafıza problemleri olan bu I'Cie ile tanışmanız biraz sorunlu olacak. Aslında erkek olarak tasarlanan Oerba Yun Fang, sonradan kadın bir karaktere dönüştürülmüş. Hem oldukça güzel, hem de oldukça güçlü. Eidolon'u Bahamut.



Yenir ki bu!



1- Bütün Fal'Cie'ler neden korkunç olmak zorunda bu gezegende!

2- Hande Ataizi'nin at üzerindeki bir pozunu aklıma getirdi bu. Çok fesatız, çok! Siz siz olun Chocobo ile Gran Pulse'a girmeyin! YERLER!

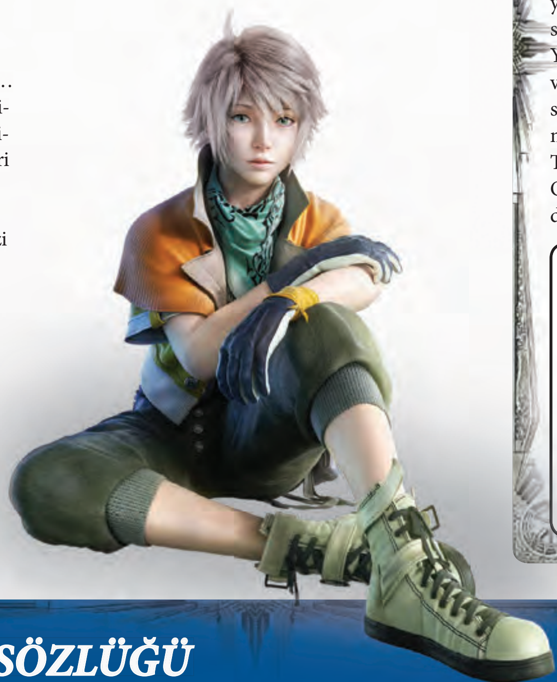


elinizdeki silah. Öte yandan çok güçlü, modifiye edilmiş silahlar kullanırsanız, oyunda daha az zorlanırsınız ama karneniz çok da iyi olmaz. Tüm dövüşlerden 5 yıldız almanız gereken Trophy için, birinci seviye silahlarla oynamalısınız mesela. Aldığınız materyaller de konuyu, silah ve aksesuarların güçlendirileceği "upgrade" bölümüne getiriyor. Dövüşlerden sonra kazandığınız ve ortalıktan topladığınız bu malzeme ve materyallerin, her karaktere özel olmak üzere dönüşebildiği bir tecrübe puanı var. Bu malzemelerle sıradan silahları bile Tanrı yadigârı silahlara çevirebiliyorsunuz upgrade sisteminde. Aynı şeyi aksesuarlara da uygulayabilirsiniz ama her eşyanın da bir limiti olduğunu unutmayın (mezarlığa duvar yazısı gibi oldu).

Gelelim FFXIII'ün en cesur adımı olan **Paradigm** özelliğine. Bildiğiniz gibi bu bir rol yapma oyunu ve duruma göre bazen sağlıktan sorumlu oluyoruz, bazen büyüden, bazen sadece tekme tokat dövüşten… Ama FFXIII'te bu kısıtlama kalkıyor. Paradigm özelliği sayesinde tek tuşla bu roller arasında geçiş yapabiliyoruz. Bu sırada ekibimizin diğer üyelerinin de rolleri değişiyor. Commando, Sentinel, Saboteur, Ravager, Synergist ve Medic'ten oluşan altı rol farklı anlarda farklı seviyelerde öneme sahip. Dolayısıyla stratejinizi belirlerken sadece kendi yapacaklarınızı değil, takım arkadaşlarınızın hareketlerini de düşünmelisiniz. Bu (en fazla) üç rol yan yana gelince başarıya ulaşabilecek misiniz? Oyunun ilk 25 saatinde her karakter sadece belirli rollerde uzmanlaşıyor ama daha sonra Crystarium'dan istediğiniz rolleri de karakterinize verebiliyorsunuz. Örneğin cure özelliği olmayan Sazh'ın bu yeteneği alınca çok canlar yaktığına şahit oldum. Buradaki sorun, yeni rollerinizi kazandığınız noktada oyunda epey bir ilerlemiş olduğunuzdan sırf kendinizi bu yeni yetenekler konusunda geliştirebilmek için çok fazla ava çıkmanız gerekmesi. Bu da oyunun süresini bir hayli uzatıyor. Eğer hikâyeyi merak ediyor ve bir an önce sonunu görebilmek için ekstra ava çıkmaktan kaçınıyorsanız, size birazdan bir müjdem olacak.

KRİSTALLE KAFAYI BOZAN SQUARE

Crystarium'a FFXIII'ün seviye ve yetenek merkezi



Hope: ***The Purge sırasında annesinin Snow yüzünden öldüğünü düşünen ve içinde büyük bir kin besleyen Hope oldukça değişken bir karaktere sahip. 14 yaşında olmasına rağmen bir süre sonra boyundan büyük laflar ederek sizi şaşırtabilir. Eidolon'u Alexander'dır.***

GÖZLER KADAR KULAKLARI DA OKŞUYOR MU?

Hâlâ ara sıra açar FFVII'nin müziklerini dinlerim. Dinlerken de oyun gelmez aklıma; başka diyarlara uçar gider, kendi fantezi dünyamda gezerim. Bu yüzden de, serinin müzik albümlerinin yeri bende başkadır. Bu gelenek FFXIII'ün dört CD'lik özel albümüyle de bozulmadı. Oyunun müzikleri Masashi Hamauzu (bkz. Dirger of Cerberus) tarafından, Varşova Filarmoni Orkestrası'yla birlikte icra edilmiş. Oyunun ana müziği, Japonya için Sayuri Sugawara tarafından seslendirilen Eternal Love ve Because You're Here olsa da Amerika ve Avrupa versiyonlarında Leona Lewis tarafından seslendirilen My Hands parçası seçilmiş (çok da yakışmış). Leona Lewis'in, The Avatar'daki "I See You" parçasıyla Oscar'a aday olduğunu (ama kazanamadığını) hatırlatayım.



FINAL FANTASY XIII SÖZLÜĞÜ

Bugüne kadarki tüm FF oyunları farklı evrenlerde geçiyordu (birbirinin devamı olan FFX ve FFX-2 dışında). Bu evrenlerin hepsinde terimler ve temalar değişiklik gösterdiğinden kafanız karışmasın, neyin ne olduğunu bilin diye size ufak bir sözlük hazırladık.

The Cocoon
1300 yıl önce insanlık için fal'Cie'ler tarafından yaratılmış bir cennet. Kimsenin kendi gözleriyle görmediği "Pulse" isimli cehennemden ve oradan gelen Pulse fal'Cie'lerden korunmak amacıyla yaratılmış bir çeşit koruyucu kalkan aynı zamanda. Sanctum adı verilen yönetim tarafından idare edilmekte.

The Pulse
Daha önce hiçbir Cocoon vatandaşının kendi gözleriyle görmediği yüzey dünyası. Denilir ki, zamanında buradan gelen cehennem yaratıkları Cocoon'u istila etmeye çalışmış fakat başaramamışlar. O gün bugündür Cocoon halkı sürekli olarak Pulse korkusuyla yaşamakta.

The Purge
Cocoon'un içerisinde herhangi bir Pulse tehdidi olduğu vakit, Sanctum hükümetinin bölgeyi temizlemek amacıyla "halkın iyiliği" adına yaptığı sözde "karantina" hareketi.

PSICOM
Sanctum hükümetinin sadece Purge hareketinde kullandığı en elit ve güçlü militarist kolu. Çoğu Sanctum askerinin aksine PSICOM tamamen emirleri uygulamaya yönelik, oldukça korkulan bir askeri birlik.

Guardian Corps.
Cocoon'un yerel güvenlik gücü, PSICOM gibi özel bir askeri birlik değildir. Genel olarak şehrin polisleri sayılabilirler. Lightning bir Guardian Corps. üyesidir.



Libra yeteneğini sık sık kullanın. Bu yetenek size yaratıkların zayıf yönlerini gösterecek (R1). Bu sayede, yapay zekâ yönetimindeki parti üyeleriniz de bu zaafları daha iyi değerlendirebilecek.

diyebiliriz. FFX oynayanlara yabancı gelmeyecektir bu sistem. Her dövüş sonrası çıkan karnede, bir de CP puanı yani *Crystogen Points* kazanıyorsunuz. Dairesel ve çizgisel küreler halinde birbirine bağlanmış bu yetenek ağacında, bu CP'lerle ilerliyor ve arzu ettiğiniz alanda gelişiyorsunuz. Eğer sadece önünüze çıkan düşmanları yenmeye odaklanmış bir oyuncuysanız kazandığınız CP'ler size yeterli olacaktır ama boss'larda bir hayli zorlanabilirsiniz. Daha az zorlanmak adına, karakterlerin usta olduğu rollere ağırlık verirseniz, riski fazla ama uğraşması daha kolay bir oyun sistemi elde edersiniz. Bir önerim daha var: Kullanmadığınız ekip arkadaşlarınızın CP'lerini harcamayın, biriktirin. Zorlandığınız bir yerde, belki bir rolün eksikliğini çekiyor olabilirsiniz. Böylece devreye o yeteneği sokabilirsiniz. Mesela oyunun sonlarına doğru bazı saldırılardan kurtulmak için artık iki medic'e ihtiyacınız olabiliyor ve ekibinizde ikinci medic yoksa işte sizce çözüm. Ben bunun benzerini, ekibimi buff'layan birini ararken yaşamıştım. 250 bin CP'yi de şıp diye harcamıştım ama işe yaramıştı.

Tüm ekibin rollerini belirlediniz, silah ve aksesuarlarını taktınız, başladınız dövüşe? Bir şeyler yanlış mı gidiyor? Karakterler arasında geçiş yapamıyor musunuz? Yapamazsınız tabii ki, yok çünkü artık öyle bir özellik. Yöneteceğiniz tek karakter sizinki. Geri kalanlar da kafalarına göre takılıyor ama "boş boş" değil. Yapımcılar bu noktada çok iyi bir iş çıkarmış gerçekten de. Yapay zekâ bazen sizden bile iyi yönetiyor oyunu. Örneğin her parti üyesine "saldır, normal takıl, defansif ol" diye emir verebiliyorsunuz. Sonuna kadar uyuyorlar bu söylediklerinize. Veya içlerinden birini debuff'çı olarak görevlendirdiniz (saboteur) diyelim, normalde bu görevi siz yaparsanız seçenekleri gezerken süre kaybedeceksiniz, sonra kime uygulayacağınızı seçerken zaman kaybedeceksiniz. Bu görevi yapay zekâya verdiğinizdeyse sırayla tüm ekibi DeShell, DeProtect vs. donatacaktır. Özellikle medic konusunda hiç kaygınız olmasın. Önceliği enerjisi en az olana, çok iyi bir zamanlama ve matematikle veriyorlar. ATB'yi de çok iyi kullanıyorlar. Diyelim bir barlık cure ihtiyacı varsa, beş barın da dolmasını beklemeden ölmekte olan takım arkadaşını kurtarabiliyor. Oyunun sonlarına doğru en çok ihtiyaç duyacağınız yetenek Esuna mesela, bu sorumluluğu gönül rahatlığıyla yapay zekâya verebilirsiniz.

IFRIT NEREDE IFRIT?

Dövüş sistemi ve ona bağlı yan sistemler biraz karışık gözükebilir ilk etapta ama endişelenmeyin. Oyun size bütün hepsini ağır ağır da olsa öğretiyor, hatta alıştırmalar dahi sunuyor. 25 saat sonra bile kendinizi yeni bir şey öğrenirken bulabiliyorsunuz. Her şeyi öğrendiğinizde de zaten artık oyunun bir parçası haline gelmiş oluyorsunuz. Gözünüz kapalı tüm ayarları yapabilirsiniz. Bunu bir reflekse dönüştürmeyi başarması gerçekten güzel, böylece kendinizi "orada gibi" hissettiğinizden, uzayıp gitmesine rağmen oyundan sıkılmıyorsunuz, kopmuyorsunuz. Oyun çıkmadan önce dile getirilen ve bizi şüphelere>>



Lightning:

Gerçek adını bir süre öğrenemeyeceğiniz bu pembe saçlı ve 178 cm boyundaki karakter, silah destekli kılıcı Blaze Edge ile dikkatlerimizi üzerine çekti. Oldukça akrobatik, oldukça maço ve hata yapmadan öğrenemiyor. Eidolon'u Odin.

GÖZÜM SENİ BİR YERDEN ISIRIYOR AMA!

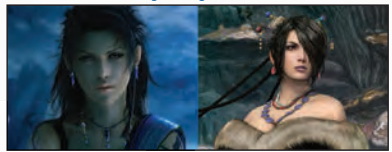
Final Fantasy XIII oynarken "yaa, bu karakter bana çok tanıdık geliyor" hissine kapıldınız mı hiç? Kapılmış olmanız çok normal çünkü karakterler tasarlanırken başyapımcı Tetsuya Nomura'ya "Cloud Strife'ın kadın versiyonunu tasarla" emri geldiğinden Lightning ile Cloud arasında pek çok benzerlik olduğunu söyleyebiliriz. Üstelik benzerlikler sadece bununla da sınırlı kalmıyor. Kimi karakterler, hem kişilik hem de görünüş olarak önceki Final Fantasy oyunlarından sevdiğimiz karakterlerle benzerlik göstermekte. Şöyle ki:



Tidus - Snow



Lightning - Cloud



Fang - Lulu



Sazh - Barrett



Samefag

NORA

Cocoon'un Bodhum Şehri'ni korumakla yükümlü Snow Villiers tarafından kurulmuş bir direniş örgütü. NORA, genel olarak Bodhum'un civarlarındaki yaratıklarla savaşarak şehri korur. Bodhum'da bir Pulse fal'Cie'sinin bulunması üzerine şehrin geri kalanı ile birlikte Purge'e'un da mağdur kalması, sivillerin silahlanarak direnişe geçmesine yol açmıştır.

fal'Cie

fal'Cie'lerin 1.300 yıl önce insanlık için bir cennet yaratmış, mistik güçlere sahip bir grup kadim varlık olmalarıyla beraber tam olarak ne oldukları bilinmiyor. fal'Cie'ler tarafından seçilen insanlar, "Focus" olarak bilinen görevler alıyorlar ve bunları tamamlamazlarsa insanların gözünde ikiye ayrılıyorlar; Pulse fal'Cie ve Sanctum fal'Cie.

Pulse fal'Cie

Pulse tarafında olan düşman fal'Cie grubu. Yıllar önce Cocoon ile yapılan savaşta bu kadim varlıkların bir kısmı yok olmuş, bir kısmıysa kayıplara karışmıştır. Pulse fal'Cie'ler tarafından seçilen insanlar l'Cie olarak damgalanırlar ve büyü yapabilme gücüne sahip olurlar. Ancak fal'Cie tarafından verilen ve "Focus" olarak adlandırılan görevi yerine getiremezlerse Cie'th adı verilen bilinçsiz yaratıklara dönüşürler ve hayatları boyunca bu şekilde yaşarlar. Görevlerini yerine getirebilenlerse ölümsüz olurlar.

Sanctum fal'Cie

Cocoon'un koruyucuları ve yaratıcıları. Sanctum fal'Cie'ler insanlığa makineleri ve teknolojiyi sunmuştur ki gelişebilsinler, onlara Cocoon'u hediye etmişlerdir ki Pulse tarafından korunabilsinler. İnsanlığa güneş dahi olmuşlardır ki ısınabilsinler.

L'Cie

Pulse fal'Cie tarafından seçilmiş kişiler. Nedeni bilinmiyor ama eğer bir kişi, Pulse fal'Cie tarafından damgalanırsa korkunç güçler kazanır. Buna karşılık "Focus" adı verilen misyonunu tamamlamak zorundadır, yoksa sonsuza kadar bir Cie'th olarak lanetlenir.

Oyunun ilk 30 saatinde hiçbir silah ve aksesuarınızı upgrade etmeyin. Sonrasında çok daha iyileriyle karşılaşacağınızdan, upgrade hakkınızı bu silahlar için saklayın.



1- Eidolon'unuzu çağırdıktan sonra teksiniz. Enerjiniz fullenecek ve ölen takım arkadaşlarınız da kalkacak. Ondan önce gestald moduna geçip 5 hareketi de yapmayı unutmayın, en sona Üçgen tuşunu saklayın ama.



2- Yeni diskotek topları böyle bu evrende. Haydi kopkop!

>> gark eden "modern RYO" lafının ne anlama geldiğini de anlıyoruz ayrıca. JRYO dendi mi akla gelen ilk isim olan FF, bu yerleşik imajdan kurtulmak adına FFXIII'te pek çok şey deniyor ve bunların başında da aksiyonu biraz daha öne çıkartmak geliyor. Oyunun bir yere kadar bunu başardığını söyleyebiliriz ama JRYO kalıplarının dışına çıkmak için biraz daha cesur kararlar alınmalı.

Bir de iyi tarafından bakan bir örnek vereyim: En sevdiğim yetenek olan summon bu oyunda da var ve çağırdığımız yaratıklara FFIX'daki gibi *Eidolons* deniyor. Alexander, Bahamut, Odin, Shiva, Brynhildir ve Hecatoncheir adındaki bu Eidolon'ların altı tane olması tesadüf değil. Oyun boyunca her karakter sırasıyla kendi yaratığını kazanıyor. Bu kazanma işlemi de oldukça kaliteli bir CGI sonrasında dövüşerek gerçekleşiyor. Sadece debuff yaparak da kazanabiliyorsunuz bu evcil hayvanları. Eidolon'ları kullanmaksa üç Technique Point (TP) harcıyor. Toplamda beş TP'niz olduğu için bir dövüşte sadece bir kez çağırabiliyorsunuz ama onda da tam çağırıyorsunuz. Bir araca dönüşen Eidolon, ekrana gülle gibi inip ilk önce kendi enerjisi (SP) bitene kadar dövüşüyor. Bu süre tam bitecekken de Kare tuşuna basıp **Gestalt** moduna geçebiliyorsunuz. Bu moddayken Eidolon'unuzu kendiniz kontrol edebilirsiniz. Sınırlı bir süre içinde, farklı yön ve tuş hareketlerini kullanarak devasa hasarlar vermeniz mümkün. Yaratık kontrolü gerçekten çok keyifli olmuş. Oyun alışılagelmiş kalıpları kırmayı başarıyor, ama "A'dan B'ye git, giderken de arada dövüş" sistemi oyunu epeyce çizgiselleştirmiş. Boş vakitleri taktik ekranında geçirmek dışında başka bir seçeneğiniz yok; mini oyunlar, alternatif yollar ya da alternatif diyaloglar çıkmıyor karşınıza. "Yabancı bir evrendesin, etrafı keşfet" gibi bir fırsat sunulmamış oyuncuya. Sanki bir film çekilmiş ve bu filmin sahneleri arasına da bizi oyalamak için patatesten düşmanlar konmuş gibi bir hisse kapılıyor insan çoğunlukla. FFXIII, bir yanıyla sevindirirken diğer yandan ağlatıyor yani. Yapım aşamasının sonuna doğru yapımcılar "bu oyun çok çizgisel oldu ya" demiş olacak ki, Gran Pulse bölümlerine onlarca alternatif görev, keşfedilecek yeni yollar ve ilk denemede alt etmenin imkânsız olduğu düşmanlar koymuşlar. Size önerim bu bölümdeki ana görevleri yaptıktan sonra oyalanmadan uzaklaşmanız; çünkü oyunu bitirdiğinizde geriye -yani eski bölümlere- dönebiliyorsunuz (müjdemi isterim). Her bir görev bolca malzeme ve CP verdiğinden, ilk seferde zor gelen düşmanlar bu geri dönüşlerde çantada keklik haline geliveriyorlar. Oyun bittiğinde de gelişmeye devam edebilmemiz iyi bir fikir olmuş gerçekten.

PARANIN NEREYE HARCANDIĞINI AÇIKLIYORUM!

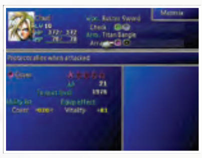
Geçtiğimiz aylarda gözlerimiz Avatar sayesinde bayram etmişti sinema salonlarında. Bu sefer kısmet FFXIII'eymiş. Square Enix, Crystal Tools motorunu geliştirerek inanılmaz bir hale getirmiş. Aksiyon dolu CGI'lar, full HD bir televizyonla birleşince hayranlık uyandıran bir kombinasyon çıkıyor ortaya. Bulutlar, patlamalar, havai fişekler, çayır çimenler, tüm fiziksel etkileşimler, karakterlerin gözlerindeki ifade, yüzlerindeki gerginlik, saçlar, sakallar, hatun



Sazh:

Bonus kafası içinde bir civciv besleyecek kadar sevimli olan bu babanın oğlunu bir süre merak edeceksiniz. Biraz hüzünlü bir hikâyesi var Sazh'ın ama hayata bağlılığı da takdir edilesi. Sizi bol bol güldürebilir veya ağlatabilir. Eidolon'u Brynhildr'tir (bunların mitolojik isimler olmaları tesadüf değil).

GEÇMİŞTEKİ KARAKTER GELİŞİM SİSTEMLERİ



Final Fantasy VII

Final Fantasy serisinin mihenk taşı olan FFVII, serinin diğer oyunlarına göre çok daha farklı bir sistem kullanıyordu. Bütün karakterlerin kullanabildiği Materia isimli sihirli küreler silahların özel slotlarına takılıyor ve böylece her karakterin yetenekleri, büyüleri ve Summon'ları değişebiliyordu.



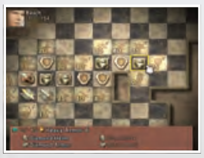
Final Fantasy IX

Final Fantasy IX'un karakter gelişim sistemi, kendisinden önceki iki oyunda da kullanılan ve oyuncuların kendi karakter sınıflarını yaratmasına imkân tanıyan sistemi değil, her karakterin sadece karakter sınıflarında uzmanlaşmasını sağlayan sistemi kullanıyordu. Örneğin takımınızdaki sadece bir eleman büyücü olabiliyor ve bununla ilgili yetenekleri kullanabiliyordu.



Final Fantasy X

FFIX'da karakter gelişimi konusunda köklerine dönüş yapan Square, FFX'da bambaşka bir sistem denedi. Sphere Grid adı verilen bu sistemde, savaşlardan sonra karakterler Sphere Level kazanıyor ve biriktirdiği yetenek puanları (AP) sayesinde bu birbirine bağlı noktalar arasında gezinerek daha önceden belirlenmiş yetenekleri ve özellikleri açabiliyordu. Bu özellik de oyuncunun istediği karakteri istediği şekle sokmasını sağlıyordu. Böylece kılıç ustası Auron'u bir büyücüye ya da takımın iyileştirici büyücüsü Yuna'yı bir fiziksel saldırı makinesine dönüştürebiliyorduk.



Final Fantasy XII

FFXII'nin karakter gelişim sistemi belki de en büyük kırılma noktasıydı Square-Enix tarihinin, hem savaş sisteminde hem de karakter gelişiminde pek çok radikal kararın alındığını görüyoruz. Karakterler savaşlardan kazandıkları tecrübe puanları sayesinde herhangi bir RYO'da olması gerektiği gibi yeni seviyelere ulaşıyorlardı. Fakat yeteneklerini, kullanabilecekleri silahları ve sınıflarını belirleyen etken License Board adı verilen büyük bir paneldi. Yeterli puanı toplayıp bu panelde gezinerek karakterlerin kullanabileceği silahları, büyüleri, aksesuarları değiştirebilmek mümkündü. Yani kendi karakter sınıfımızı kendimiz yaratmakta özgürdük.

karakterlerin güzellikleri, Japon fantezisiyle harmanlanan erotizm, barok tasarımlar, post-modern yapılar, evrim geçirmiş cyberpunk atmosfer… Her şey ama her şey "keşke hiç bitmese, hep izlesem!" diye düşündürüyor. Oyun içi grafikler de oldukça kaliteli. Mekânlar önceden renderlanmış, karakterler de belli ki hareket yakalama teknolojisiyle bu mekânlara oturtulmuş. Sabit olmayan kamera açılarıyla da süslenmiş. Böylece ortaya görsellikten hiç ödün vermeyen bir oyun çıkmış. Xbox 360 sahipleri de korkmasın, oyunun Xbox versiyonunda çok büyük görsel kayıp yok. Bazı efektlerin kaybolduğu bir gerçek; ama oyunu 33 ekran mutfak televizyonunda oynamıyorsanız bu durumdan şikâyet edeceğinizi sanmıyorum. Yine de, seçme şansınız varsa tercihinizi PS3'ten yana kullanın derim.

GÜZEL ŞEYLERİN GÜZEL SONU

Hayatın içindeki melodramı, hikâye ve karakterleri sayesinde çok iyi sunabilmiş bir FF ile karşı karşıyayız. Asla ve asla "unutulmuş bir FF oyunu" olarak külliyatta yerini almayacak. Serinin en iyisi değil tabii ki ama zaten bu saatten sonra da "en iyi FF" sıfatını alabilecek bir oyun yapabileceklerini sanmıyorum. İkinci kez "doğru zamanda ve doğru yerde" olabilmek çok zordur çünkü. Aksiyon etiketi iyi hoş ama bu aksiyonu "keşfetme" adı altında da yapabilseydik, işte o zaman oyunun puanı daha da yükselecekti. Her şeye rağmen, oyun sırasında karşıma çıkan şeyler çok mutlu ve mesut etti beni. Neyse ki, FFXIII efsanesi burada bitmeyecek, *Fabula Nova Crystallis* koleksiyonu altında Final Fantasy Versus XIII ve Final Fantasy Agito XIII'le de tanışacağız yakında. Umuyoruz ki Square Enix, aradağı ışığı bir kez daha kristallerinde bulur.

Yardımlarını esirgemeyen Mert Günhan'a teşekkür ederim.

PARADİGMALAR VE ROLLER

Commando: İsminden de anlaşılabileceği üzere fiziksel saldırılarıyla rakibe yüksek düzeyde hasar verip Stagger Barı'nı dolu tutmaya çalışır. Lightning, Snow gibi karakterler bu iş için çok daha uygundur.

Ravager: Fire ve Blizzard gibi elemental büyüleri kullanan, saldırı tabanlı sınıflardan biri Ravager. Fang, Vanille, Sazh gibi karakterler Ravager rolü için biçilmiş kaftan. Ravager sınıfı, yüksek düzeyde hasar veren büyülere sahiptir ve fiziksel saldırının işe yaramadığı durumlar için birebirdir.

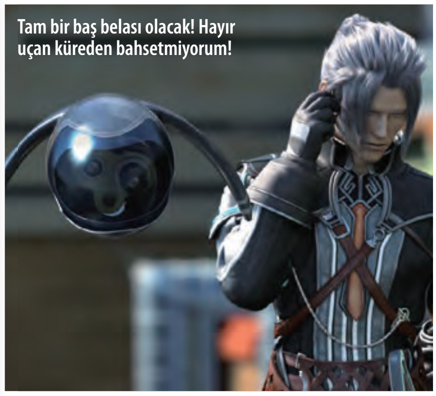
Synergist: Partiye çeşitli dayanıklılıklar (Buff) sunan büyülere sahiptir. Hem fiziksel hem de elemental saldırılara karşı savunma sağlayan "Protect" ve "Shell" gibi büyüleri, özellikle güçlü düşmanlarla başa çıkmak için birebirdir. Sazh ve Hope, Synergist rolünde rahatça ustalaşabilir.

Saboteur: Synergist'lerin tam tersi olarak rakibin dayanıklılıklarını yok ederek açık vermelerini sağlarlar (Debuff). Saboteur'lar özellikle Slow, Curse, Fog gibi rakibi kısıtlayan yetenekleriyle çok can yakarlar.

Sentinel: Partinin dayanıklı tanklarıdır. Saldırıları üzerilerine çekerek partideki diğer elemanların alacağı hasarı minimuma indirirler. Özellikle Provoke, Steelguard, Vendetta gibi özellikleri yüzünden tercih etmelisiniz. Fang ve Snow bu konuda çok iyiler.

Medic: İsminden de anlaşılabileceği üzere grubu iyileştirme konusunda uzmanlar. Özellikle ileri bölümlerde Cura Curasa ve Curaja gibi büyüleriniz olmazsa takılıp kalırsınız.





Tam bir baş belası olacak! Hayır uçan küreden bahsetmiyorum!



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Senaryo
+ Müzikler
+ Oyun içi grafikler ve CGI sinematikler
+ Aksiyon dolu oyun sistemi
+ Paradigm özelliği
- Çizgisel oynanış
- Dağınık konu
- Sunuştaki problemler



Vanille:
NORA tarafından tesadüfen kurtarılan bu kıza dikkat! Oldukça gizemli olan karakterimizin çocuksu duruşuna kanmamak lazım, can yakma potansiyeline sahip çünkü. Hope'u pek bir sever, akıl verir. Eidolon'u Hecatoncheir'dır. Top, tüfek, Allah ne verdiyse...



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

PS3'ün ilk FF oyunu içimizi aydınlatıyor. Arşivinize mutlaka eklenmeli, bu hikâyeye ortak olunmalı.

9.0

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

>**Tür:** RYO >**Yapım:** Square Enix >**Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İth. >**Yaş Sınırı:** +16
>**Web Sitesi:** http://finalfantasy13game.com/



JUST CAUSE 2

MESİR MACUNU FESTİVALİNDEN DÖNEN RICO KARŞIMIZDA – *Furkan Faruk Akıncı*

Dergi bitimine yakın, herkesin ofiste yatıp kalkmaya başladığı dönemlerde, çarşaf çarşaf Word ekranına bakmaktan sanırım, espri anlayışımızda ciddi gerilemeler görülür. Ayın ilk günlerinde ne bileyim George Carlin'e, Andy Kaufman'a, hiç olmadı birbirine anlattığı anılara gülen editör tayfası, ayın 15'inden sonra yavaş yavaş Facebook, Youtube videolarına doğru kayar. Özellikle ben, Volkan, Berkant, Burak ve Sinan'ın bulunduğu kattan "ahın-ahın-ahahın" sesleri yükselmeye başlar. Ayın o dönemlerinde tıpkı diyafram egzersizi yapan denizayıları gibi görünürüz biz. Bu toplu ayinlerin ana temalarından biri eski Türk filmleri ve bu filmlerin ne kadar komik olduğudur. Cüneyt Abi ayakkabısının kösele yüzüyle 20 adamı çerçeve ettikçe, biz de "hahın-hahın" deriz. Yalnız bu ayki ayinde hır çıkardım ben! "Cüneyt Abi kemer tokasını ağaç dalına takıp ağacın etrafında dönerek 78 tane mafya tetikçisi haklıyorken darmadağın oluyoruz da, Rico havada giden F22 savaş jetinin üzerinde takla atıp pilotunu camdan salladığında niye şaşırıyoruz?

İN ORADAN AŞAĞI

Öyle böyle değil, denediğim ne kadar dengesiz şey varsa oldu oyunda. Sadece bir kancayla neler başarabildiğimi görseydiniz, eski Cüneyt Arkın filmlerini drama dalında Oscar jürisine sunasınız gelirdi. Abartmışlar, hem de çok… Hani *GTA* oyunlarında ana hikâyeyi bir kenara bırakıp halk arasında 'mayhem' adı verilen olaya gireriz ya, Just Cause 2 tamamen o işte. Kahramanımız Rico Rodriguez hemen hemen her yüzeye fırlatabildiği bir kancaya sahip ki bu kancayı ilk oyundan da hatırlayabilirsiniz. İşte, bana sorarsanız oyunun başkahramanı Rico değil, bu kanca. Kesinlikle evladiyelik, çeyizlik bir alet. Yardımcı rollerde de 'paraşüt'ü izliyoruz.

Just Cause 2, yine ilk oyundan hatırlayacağınız Güneydoğu Asya'da yer alan hayali ada Panau'da geçiyor. Rico geri dönüyor ve Pandak "Baby" Panay adlı, her türlü kelime esprisine kurban gidebilecek diktatörü devirmeye çalışıyor. Rico'nun hedeflerinden biriyse eski patronu Tom Sheldon ile yüzleşmek. Ama size bir şey diyeyim, oyunun senaryosu sadece yapılacak tonla şeyi birbirine yapıştırmak için kullanılan bir araç. Tamam, bir konu anlatımı falan var ama seslendirme sanatçılarının performansını duyduktan sonra muhtemelen müziği köklemek isteyeceksiniz (elbette ki kendi arşivinizden olanları). Oyunun sizi en çok dumura uğrattığı ansa haritanın büyüklüğünü idrak ettiğiniz dakikada gerçekleşecek: 644 km²!!! Denizleri de sayarsak nereyse 1000! Yahu *San Andreas* 32 km²'ydi. Kaba bir hesapla Panau, San Andreas'ın yaklaşık 30 katı büyüklüğünde. Ve *Fuel*'in devasa ancak boş haritası gibi de değil. Her yerden, her delikten başka bir macera çıkıyor. Dağlar, ormanlar, çöller, kıyı kasabaları, orman kasabaları, küçük köyler, devasa şehirler, denizler, nehirler… Panau'nun içinde ne ararsanız var. Ve bu canım dünyada sizin yapabildiğiniz en iyi şey etrafı dağıtmak! Gökdelenleri yıkamıyorsunuz ancak bir benzin istasyonuna girdiğiniz zaman yerle bir edebiliyorsunuz mekânı. Elinizin altında sınırsız araç, sayısız silah var. Siz de yayından fırlamış kontrolsüz bir ok gibisiniz. İşte Just Cause 2 aşağı yukarı böyle bir şey.

Kancanın menzili uzun, sadece deneyin.



Gün batımı, doğumu ve hava değişimleri çok başarılı.





Asker uğurlamasını abartan Rico, sık sık köprünün trafiğe kapanmasına neden oluyor.



İşte oyunda en çok rastladığınız sahnelerden biri: Helikoptere binmek yerine etrafında halay çeken gençlik!

SENİN EHLİYET CIA'DEN Mİ USTA? BİR BAŞKA DEYİŞLE, BU KADAR ARACI BİRDEN KULLANMAK İSTEDİĞİNİZE EMİN MİSİNİZ?



Askeri jip: Yerine göre makineli yuvasına da sahip olabiliyor. Ya da kendiniz geliştirebiliyorsunuz. Hayır, resimdeki gibi kullanılmıyor.



Helikopter: Resimdeki füzesiz olanı. Bunun da türlü modelleri bulunuyor. Ortalığı birbirine katmak için daha iyisi yok. Ancak güdümlü füze yediğiniz zaman topuklamaya bakın.



Motosiklet: Akrobasi sevenlerin ilk tercihi. Sıkıntılı bir günde depresyondan kurtulmak için uçurumdan aşağı atlayıp paraşüt açmak gibisi yok.



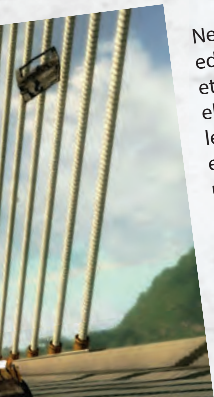
Yolcu uçağı: Bol keseden uçak işte, daha ne istiyorsunuz... Ha üzerindeki mi? Rico o. Bir Cüneyt Abi'yi, bir de Rico'yu, ha bir de Chuck Norris'i etkilemiyor türbülans.



Hücumbot: Oyunda bolca deniz çatışması da var. Ya bunlardan birini kaçırın ya da siz kaçın. Panau'nun suları epey tehlikeli.

DUR Bİ' DURDUĞUN YERDE

Just Cause 2, orijinal oyuna hayli benziyor. Ancak belli ki oyun geliştirme toplantılarında yapımcı ekibin en çok kullandığı kelime "daha" olmuş. Önce oturup yapay zekâyı baştan yazmışlar. Böylece duruma göre tepki verebilen düşmanlar elde edilmiş. Her durumda başarılı olduklarını söylemek zor ama siz ortalığı birbirine kattıkça ordu daha beter kuvvetler yollamaya başlıyor ve zekâ açığı sayı üstünlüğüyle kapatılıyor. Haksızlık etmeyeyim, çevre unsurlarını kullandıklarına bizzat şahit oldum. Karşınızda kavak gibi dikilmek yerine siper almayı akıl edebiliyorlar. Yine de oyunun pek zor olduğunu söyleyemem. Zaten oyunun bütününe sizin başarınıza göre artan bir seviye sistemi eklenmiş. Siz oynamayı öğrendikçe çatışmalar daha zor bir hale geliyor.



Neyse, "daha" kısmından devam edelim biz: Evet, tam da tahmin ettiğiniz gibi yeni silahlar ve araçlar eklenmiş. Ama boşuna böbürlenmeyin çünkü şunu tahmin etmemiştiniz: Silah ve araçlara uygulayabileceğiniz tam 2 bin adet parça bulunuyor. Oyundaki karaborsacılarla anlaşıp ekipmanlarınızı geliştirmek istediğiniz zaman önünüze genişçe bir yelpaze sunuluyor. Lazer kontrollü roketatarlardan uzaktan kumandalı patlayıcılara, bomba atarlara kadar aklınıza ne geliyorsa oyunda var. Araçlarda da aynı durum söz konusu. Mesela Boeing 737 kullanabildiğimiz başka bir oyun daha bilmiyorum ben. Yine oyunda ilerledikçe karaborsadan edinebileceğiniz silah ve malzeme çeşidi artıyor. Bir şey sipariş ettiğiniz zaman size paraşütle bırakılması da ayrı bir güzellik tabii.

EVLADIM DÜŞECEKSİN

Oyundaki çatışma hissini yetersiz bulabilirsiniz, oyunun çok büyük bir kısmını kaplayan kanca aksiyonlarını sevmeyebilirsiniz, araç kullanmak hoşunuza gitmeyebilir. Ne var ki özgürlüğü sonuna kadar hissedeceksiniz. 10.000 feet yükseklikten aşağı atlamak, giden araçların tepesine çıkıp karşı araca kanca atmak ve şoförünü indirip aracı ele geçirmek harika bir his. Uçsuz bucaksız gökyüzünde jet uçağıyla gezmek, sıkılınca atlayıp macera aramak ve hiçbir şekilde sınırlanmadığınızı hissetmek gerçekten iyi geliyor. Mesela ben oyunu 1 hafta boyunca oynadım ve hâlâ görmediğim yerler, yapmadığım şeyler olduğuna eminim. Şayet oynarken aklınıza bir şey gelirse denemekten asla çekinmeyin. Bir bölümde arkamda en az 10 askeri cip ve 15 motorlu asker beni kovalıyordu. Arabayla kaçamayacağımı anladıktan sonra uçurumdan aşağı atlayıp paraşütümü açtım. Tam karşımda diğer oyunlarda 'sınır' anlamına gelen devasa bir dağ vardı. "Acaba?" dedim, "bu koca dağı sadece kancayla tırmanabilir miyim?" İnanın hiç sorun olmadı. Koskoca bir dağı yaklaşık 10 dakikada kancamı fırlata fırlata tırmandım. Ta ki düşman kuvvetleri peşimden bir savaş helikopteri yollayana kadar. Gerçi onun da üzerine atlayıp pilotunu aşağı savurdum ve füzelerini aşağıda beni yakalamaya çalışan kekoların üzerine yağdırdım.

VUR PATLASIN, İŞİN NE Kİ?

Peki oyunun notu neden bu kadar düşük? Hem de ağzımdan neredeyse tek bir kötü yorum bile çıkmamışken… Oyun iyi, hoş, güzel de… Pek bir arcade be arkadaş! Yani etrafı yıkınca kaos puanı elde ediyorsunuz, para falan kazanıyorsunuz, tamam, bunca yıkıma bir sebep-sonuç ilişkisi kurmak güzel de oyunun amacı haline getirmemek gerekirdi diye düşünüyorum. Senaryo ve mayhem ilişkisi daha sağlam kurgulanabilir, hikâyenin de bizi heyecanlandırması sağlanabilirdi. Bu haliyle amaçsızca kurşun heba ettiğim hissinden bir türlü kurtulamadım. Bir de çok ciddi bir hedefleme problemi var oyunun. Yani adım başı kanca attığınız, silahı elinizden düşürmediğiniz bir oyunda nişan almak çok daha rahat olmalıydı. Bu nedenle diyorum ki Just Cause 2 kaliteli ancak bir klasik olmaktan da bir o kadar uzak bir oyun. Ama oynatıyor kendini, hem de uzunca bir süre.



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Avalanche > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (160TL)
> **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.justcause.com

NE İYİ? NE KÖTÜ?

- \+ İçinde kaybolacağınız devasa bir harita
- \+ Bu haritanın ağzına kadar dolu olması
- \+ Yapacak tonla görev
- \+ Kullanılacak tonla araç
- \+ Ateşlenecek tonla silah
- \- Senaryo namına pek bir şey yok
- \- Sinir bozucu hedefleme sistemi
- \- Bazı ufak grafik hataları

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Aklınıza gelen her şeyi yapın. Yakın, yıkın, sürün, eğlenin. Fakat tüm bunlar için somut bir amacınız olmadığı sürece bir şeyler eksik kalacak.

8.1

PC PS2 PS3 Wii 360





1- Böyle durmuşken manzaranın tadını çıkartmak kolay tabii, bi de son hız giden birine sorun.

2- "Sürrealitede masraftan kaçınmadık."
- Studio Liverpool





HIZLI, ÖFKELİ, HD'Lİ – YİĞİTCAN ERDOĞAN

Günlerden Çarşamba, takvimler ayın ilk günlerinden birini gösteriyor. Ofiste bir toplantı var benim kazara içine düştüğüm. Hani ofisteyim ya, İstanbul'dayım ya, Oyungezer hissediyorum ya kendimi çılgın gibi, Serpil'e dönüyorum, "ya PS3'e oyun yok mu, alet susuz ağaç gibi duruyor evde melül melül" diyorum içli bir şekilde. Halbuki külliyen yalan bu. Sömestr tatili olduğundan PS3'ümle inanılmaz bir aşk ilişkisi içerisindeyiz ve ben İstanbul'a geldiğimden beri bir yandan Nathan Drake bir yandan Altair bastırıyor devam oyunlarımız çıktı sen hâlâ bizi bitirmedin diye. Öbür yanda Heavy Rain var, henüz dokunma fırsatı bulamamış olsam da o geldiğinde her şeyin Heavy Rain olacağını biliyorum. Fakat gaza gelmişim ya bir kere, ağzımı durdurmam mümkün değil. Serpil bana dönüyor, elinde WipeOut HD Fury var. Bana uzatıyor kayıtsız bir şekilde, "al" diye. O "al"ın anlamını biliyorum ben, "dur çocuk bir sus ya" al'ı o, "ben Heavy Rain incelerken sen şununla oyalan" al'ı. Ama beni yenemedin Serpil! Evet! Oyun iyi çıktı çünkü!

YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKLÜ ÖFKE

Temelde WipeOut HD Fury dediğimiz şey PS3'ün ilk indirilebilinir oyunlarından WipeOut HD'nin Fury eklenti paketiyle beraber piyasaya sürülmüş versiyonu. Her ne kadar ikisini de incelemediysek de HD standart WipeOut olduğu için o noktada pek kayda değer bir şey yok. Asıl bomba Fury paketi. Elimizde oyuna buradan dahil olan üç oyun tipi var; Eliminator, Zone Battle ve Detonator. Detonator bu üçlünün arasında aksiyona en fazla önem veren mod, zira bu modda etrafımızda onlarla yarışmamızı bekleyen rakiplerimiz dahi yok, tek amacımız pistin belirli yerlerine dizilmiş olan mayınları sık sık tükenen ve manüel olarak yeniden doldurmamız gereken silahımızla yok etmek. Bu kadar. Detonator modunda tur yok, bitiş çizgisi yok. Sadece siz, mayınlar ve onlar sizi öldürmeden elinizden geldiği kadar fazlasını yok etmek var. Eliminator bu anlamda standart WipeOut formülüne biraz daha yakın, tursuz ve rakipsiz Detonator'un aksine bu modda bizimle beraber pistte canını dişine takıp ilerleyen yedi yarışçımız daha var. Eliminator'u standart yarış modlarından ayıransa bu yarışçılarla teknik olarak yarışmıyor olmamız. Aksine, o pistteki tek amacımız onların canını olabildiğince çok yakmak. Eliminator tamamen rakip araçlara verdiğimiz hasara bağlı bir mod, bizi onlara göre sıralıyor ve kuralları ona göre şekillendiriyor. Örneğin ters yöne gitmek veya bir yerde durup beklemek gibi şeyler süre kaydı tutulmadığı için mübah hatta gerekli olabiliyor. Bu mod Detonator'un aksine biraz daha canlı ve WipeOut'un gerçek gücüne daha yatkın, fakat yine de Zone Battle modu kadar etkileyici ve çarpıcı değil.

KÖŞE KAPMACA

Sizi esas tanıştırmak istediğim modsa Zone Battle. Eski WipeOut oyunlarından aşina olduğumuz Zone Mode'un güncellenmiş ve güzelleştirilmiş versiyonu kendisi. Bu modda da tıpkı standart Zone'da olduğu gibi "Zone" kazanmaya çalışıyoruz. Fakat bu sefer işin içinde ufak bir değişiklik var. Zone Pad'lerin üzerinden her geçişimizde biriktirmek ve bunları boost almak yöntemiyle salışımız bize Zone kazandırmakla kalmıyor, arkamızda bir Zone Bariyeri de yaratıyor. Bu bariyer içerisinden geçen her araca çok ciddi bir hasar veriyor. Bunun üstüne Zone aldıkça artan hızı ve karmaşayı da eklediğimizde WipeOut'un belki de en cümbüş modlarından birine baktığınızı hissediyorsunuz. Tabii düşük seviyelerde biriktirip biriktirip birden gerekli Zone'un tümünü almak kolay gelebilir ama altı araçla dip dibe son hız giderken en ufak boost ve Zone Bariyeri kombinasyonu özellikle multiplayer'da inanılmaz bir avantaj (ve eğlence) sağladığı için işin ince ayarları sizi çok zorluyor.

Uzun lafı son paragraf için kısaltmak gerekirse; WipeOut HD Fury hızlı yarış oyunları sınıfının en saygıdeğer elemanlarından biri. Bir ek paketle böylesine güzelleşmiş bir oyunu, serinin ve türün hayranları kesinlikle kaçırmamalı. Gözünüzü dört açın, hele de o bu kadar hızlı giderken.





Pist tasarımları çok çok çok başarılı olsa da araç tasarımları vasat.

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Studio Liverpool > **Türkiye dağıtıcısı:** Sony Türkiye > **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** www.wipeouthd.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Hızı her şeyin ötesine koyan WipeOut öfkelenince çok güzel oluyormuş, bunu anladık.

8.6

PC PS2 PS3 Wii 360


İTÜPROF 2010
12 Nisan
Yoğurt Teknoloji
Mevlüt Dinç (Sobee)
İrfan Sayar (Porof. Zihni Sinir)
Panel - Sinan Akkol (Oyungezer),
Murat Oktay (merlininkazani)
Erkan Bayol (Ceidot)
13 Nisan
Yusuf Andiç (TieV)
Erdem Taylan (Animasyoncu)
Yoğurt Teknolojileri Workshop
ile Oyun Yapımı Yarışması
www.ituieee.com/ituprof10
İTUPROF
İTÜ Programlama ve Oyun Festivali Başlıyor!
İstanbul Teknik Üniversitesi IEEE Öğrenci Kolu tarafından düzenlenen İTÜPROF 2010,
12-13 Nisan 2010 tarihleri arasında, İTÜ Elektrik-Elektronik Fakültesi'nde gerçekleştirilecek.
İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
1773
IEEE
İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
IEEE ÖĞRENCİ KOLU
YOĞURT TEKNOLOJİLERİ
BilgeAdam
CAMP
Coca-Cola
CEIDOT
PERA
sobee
ETV
Oyungezer
KAMPÜS



FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2010

"BÜTÜN TAKTİKLERİMİ TAKSİM-KADIKÖY HATTINDA BULDUM" - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bambaşka planlarım vardı sayın okuyucu. Uğursuz bir İstanbul akşamıydı. Turgut, Can ve ben ofise gitmiş, fakat yolda Kadıköy'de oyalandığımız için ofistekilerin çıkış saatine denk gelmiştik. Ben de bir süre tıpkı Can ve Turgut gibi, insanları kaçırdığımıza üzülüyor gibi yapmış, hemen ardından da ofisin oyun ve toplantı odasında (evet ikisi aynı oda) bulunan camekân oyun kabinine yollanmıştım. Sömestr tatilini İstanbul'da geçireceğime göre PS3'ümden ayrı kaldığım tüm zamanın acısını çıkartmalıydım ve bunu yapmanın Oyungezer oyun kabinine taze taze giren birkaç oyunu almaktan daha iyi bir yolu yoktu. Faruk, Turgut ve Can'ı gülmekten öldürürken ben heyecanla elimi Blu-Ray'lerin arasına daldırdım, *Uncharted 2*, *AvP*, *Brütal Legend*... Ne bulduysam alıp üstüne bir de yolda oynayacağımı düşünerek aldığım Football Manager Handheld 2010'u ekleyerek Turgut ve Can'ın gözlerinden gelen yaşları silmesini seyreden Faruk'a doğru ilerledim. En duygusal bakışımla "abi bunları bir hafta kadar ödünç alabilir miyim?" dedim. "Hayrola debug makinen mi var?" dedi Faruk pis pis gülerek, "inceleme kopyası onlar". "Ha peki" dedim ben de, en azından FMH 2010'um vardı. Sonuçta bu bir FM'ydi, bırak bir ayı, bir yıl yeterdi, hem de Ankara'ya da götürürdüm, yolda da oynardım, yani çünkü bu bir FM'ydi yahu. FM'ler her zaman iyiydi... değil mi? Belki öyle ama bu bir FM değil ve en büyük sorunu da bu.

FM, JR.

Football Manager Handheld serisine aşina olmayanlar için de, FMH'yi çocukluğundan beri oynayanlar için de söyleyebileceğim tek bir şey var; bu elimizdeki oyun FM değil. Yani en azından, eğer FM'den anladığımız şey maçın her anıyla birebir ilgilenmezsek birkaç şeyi elimizden kaçıracağımız, zekâmızı ortaya koymazsak elimizde 3-1'lik skorlarla kalacağımız bir oyunsa FMH bir FM değil. Ama yanlışa düşmeyin, FMH'nin olmayı başardığı pek çok şey var; FM'nin ufak bir versiyonu olmak gibi. Bu yöndeki çalışmaları da artmış üstelik bu sene FMH'nin. Avuç içi Football Manager'ımız bu sene artık asistan menajerlerine takım raporu çıkarttırabiliyor, yönetimin size karşı hissiyatını daha bir detaylandırıyor ve hatta sezon öncesi beklentilerinize göre yönetimin size daha fazla veya daha az para vermesini sağlayabiliyor. Bunların üstüne bir de artık iki oyuncuyu karşılaştırabiliyor, gözcülerimize oyuncular konusunda daha detaylı raporlar verdirtebiliyor ve maç motorunu güncelleyip daha keyifli bir maç tecrübesi yaşayabiliyoruz. Bunların hepsi, bu oyunun yegâne vasfının PSP'de bir Football Manager deneyimi ortaya koymak olduğu düşünüldüğünde gayet yerinde, oyunu daha oturaklı hale getiren yenilikler. Gelin görün ki, bu oturaklılığa "yeterli" demek mümkün değil. Maç sırasında 2B maç motoru o kadar seyrek giriyor ve önemli bir pozisyon olmadığında giren maç anlatımı o kadar aptalca kesiliyor ki ("Top Cech'ten döndü, Eto'o topu indirdi." Ee? Sonra n'aptı Eto'o?) bir türlü taktiklerinizin geri dönüşlerini alamıyorsunuz. Ayrıca menüler her ne kadar kullanışlı olsa da her menüye her zaman kolaylıkla ulaşamadığımız için maçlar arasında özel bir oyuncu transfer etmek veya özel bir taktik değişikliği yapmak için dayanılmaz bir arzu duymuyorsak, oyunun yüzde doksanını Start tuşuna basarak geçirir hale geliyoruz. Bu iki gerçek üst üste binince de FM izleyen bir PSP tutacağı olarak hayatımıza devam etmenin ne kadar lüzumlu olduğu sorusu geliyor aklımıza. Potansiyel cevaplar da hiç hoş olmuyor.

FMH'nin bir alternatifi olmaması çok kötü. Zira çok orijinal ve ihtiyaç duyulan bir ana fikir taşısa da derinlik bakımından el konsolları sadece bu kadarına izin veriyorsa boş verip PC'lerimize sadık kalmamız daha iyi gözüküyor. Eğer FM'nin derinlikleri sizi boğmaya başladıysa durduğunuz kabahat, diğer herkes için Sports Interactive'in uyanışını beklemekten başka çare yok şimdilik.









1&2- İşe bir de şu taraftan bakın: Ailenize yakalanırsanız "ders çalışıyorum!" diyebilirsiniz

3- Kendime not: Gol yiyince PSP fırlatılmayacak.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	☆☆☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Ufak FM. Ufak FM oynamak isteyenler için birebir, tecrübeli oyuncular için tam bir kabus.

6.4

> **Tür:** Menajerlik > **Yapım:** Sports Interactive > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral (149TL) > **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** www.footballmanager.com



Super Monkey Ball : Step & Roll

NE OLSUN, YUVARLANIP GİDİYORUZ İŞTE... -EMRE İNAL

Perspektif, iyi oluşturulduğu takdirde hepimizin hoşuna giden bir detay. Özellikle hikâye anlatımında perspektifin zekice kullanımı, bir olayın farklı yönlerini görmenin en doyurucu yollarından biri. Ancak bir de hikâyeyle alakası olmayan perspektif kullanımı var. Dışarıdan bakıldığında herkese aynı görünen bir durum, işin içine girildiğinde herkes için farklı çıkış ve çözüm yollarına kavuşabilir, nasıl yorumladığınıza bağlıdır. İşte bu farklı yorumlanabilirlik de Super Monkey Ball serisinin en önemli özelliğini oluşturan fikrin çıkış noktası.

Bundan on yıl kadar önce Japon Arcade salonlarına düştüğünden beri Super Monkey Ball serisinin amacı değişmedi: Topu çıkışa ulaştırmak. Ancak hedef ne kadar basit görünse de, oyun "sen bir topsun gidiyorsun" şeklinde özetlenemiyor işte. Çünkü işin içine perspektif giriyor. Super Monkey Ball'da perspektifi yaratan şey dış dünya, yani platformlar. Bu yönden bakacak olursak yukarıdaki cümleyi şu şekilde değiştirebiliriz: "Sen bir platformsun, eğiliyorsun!"

Evet, oyunda kontrol ettiğimiz şey topların içinde saklanmış maymunlar değil (zaten ne o öyle poke topu gibi...), topun ivmesi ve momentumu. Burada fizik dersi anlatmaya başlamayacağım merak etmeyin, sadece tüm oyunun aslında düzgün bir fizik motoru üzerine kurulu olduğunu bilin yeter. Siz platformu bir taraftan diğerine eğdiğinizde top doğrudan istediğiniz yöne gitmiyor. Önce yavaşlıyor, sonra sizin eğdiğiniz tarafa doğru harekete geçiyor. Ani hareketler, yolun tümsekli oluşu, kavis vermiş olmanız gibi detaylar da işin içine girince topun kontrolünün Taksim-Levent hattını gidip gelen bir metro taşıtından çok daha zor olduğu gerçeğiyle karşılaşıyorsunuz. Gamecube zamanında oyunun bu kadar detayına rahatlıkla girilmiyordu da, bu oyun mantığı asıl Wii için biçilmiş kaftandı.

Super Monkey Ball'un "alanı kontrol etme" yöntemi, zaman içinde birçok oyun için uygulandı. Özellikle Wii için çıkan bazı oyunlar, bu mantığa hafiften platform oyunu havası da kattı (bkz: *Dewy's Adventure*). *Kororinpa* gibi birkaç oyundaysa kontrollerin tamamen 3 boyutlu hale geldiğini gördük. Ama Super Monkey Ball serisi en baştaki fikrine sadık kaldı ve Step & Roll'la sekizinci durağına ulaştı.

DENGE TAHTASINDAKİ MAYMUN

Her ne kadar Wii platformuna taşınmış olsa da oyunun bölüm tasarımı ve mantığı değişmediği için en büyük yenilik kontrol sistemine gelen bir ekstrada: Denge tahtası. Aslında azıcık düşününce ne kadar mantıklı geliyor değil mi? "Platformu eğmek istediğimiz yöne kendimizi eğmemiz yeterli" falan... Kafaüstü çakıldığınızda bunu bir daha konuşalım isterseniz. Tamam, kafanızı yarmayacaksınız tabii ki ama dikkatli olmazsanız topu yuvarlamak için kendinizi eğip bükerken denge tahtasının üzerinden yuvarlanma ihtimaliniz gayet yüksek (ki bu aslında eğlenceli bir şey). Bazen de sırf kamera yerleşsin diye bir tarafa doğru eğilmeye devam etmek gerekiyor ki, denge tahtasının yanında "rahat oynanması için açılması gerekli mesafe"'yi açmayıp tutunacak sabit bir şeyler bıraktıysanız üşengeçliğinize minnettar kalıyorsunuz. Tabii bu kamera sorunları sadece denge tahtası için değil, oyunun geneli için geçerli. Ama Wiimote kullanırken oturduğunuz yerde düşme tehlikeniz yok en azından... Denge tahtasıyla oyun bir nebze basitleşiyor olabilir (bölüm içine hareketlilik getirsin diye konulmuş engeller kalkıyor) ama yine de Wiimote ile oynamayı tercih edeceksiniz. Oynamadan geçmemeniz gereken bir de mini-game modu var oyunun, zaten herhangi bir Wii oyununda mini oyun komplimanı görmek pek şaşılası değil. İşin ilginç yanı, Super Monkey Ball bu mini oyunlarla tek kişilik modundan daha iyisini başarmış. Bir denge tahtası ve üç Wiimote'u destekleyen bu mini oyunların başında epey vakit geçireceksiniz. Hele de arkadaşlarınızı denge tahtasının üzerinden birkaç kez düşürdükten sonra...



Ehliyet sınavı için hazırlanmış parkur gibi vallahi.





1- Şu üç muzu arka arkaya alabilmek için ne kadar uğraşmanız gerektiğini tahmin edemezsiniz.

2- Birbirimizi kandırmayalım şimdi, bildiğimiz poketopu bu ya!

Kabul ediyorum, Step & Roll'un mantığı başarılı, ancak aynı şeyin pek de büyük bir yenilik eklemeden bir kez daha önümüze sunulması oyunun büyüsünü bozuyor. Denge tahtası üzerinde maymun ediliyor olmamız da oyuna pek fazla heyecan katmıyor, tabii düşe kalka oyun oynamayı ekstrem spor saymıyorsanız...

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Farklı bir bakış açısı olması güzel ama o kadar çok kendini tekrarladı ki artık o kadar farklı değil.

6.3



> **Tür:** Bulmaca/Platform > **Yapım:** Sega > **Türkiye dağıtıcısı:** Nintendo / Nortec Eurasia (119TL) > **Yaş Sınırı:** +3 > **Web Sitesi:** www.sega.com/smbsnr/

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



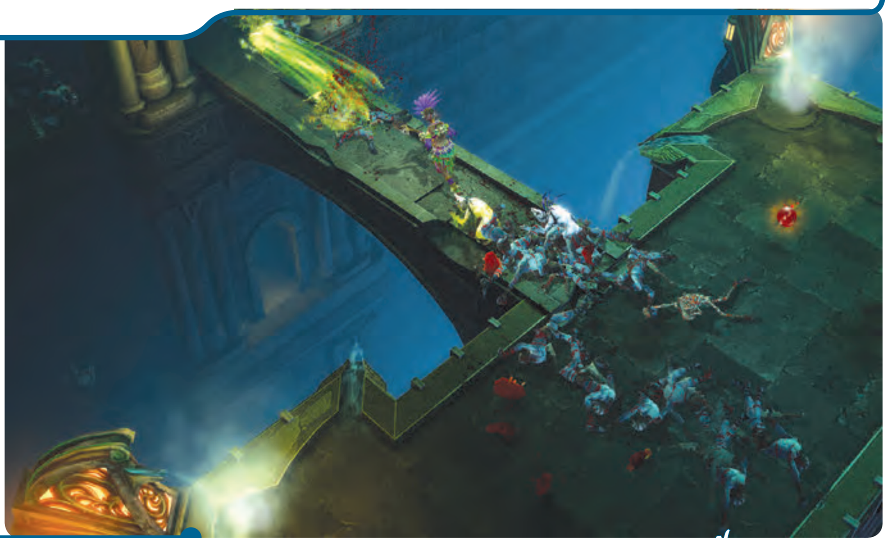
GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

AYLIK ÜCRET YAPIMCIYI KESMİYOR

Hep merak etmişimdir, bir oyunun, özellikle de devasa online'sa, hemen ardından gelen genişlemeler oyunun çıkışına yetişmeyip sonradan mı eklenir, yoksa oyun devamlı geliştiriliyor hissi vermek için bilerek mi sonraya bırakılır. Ya da oyuna eklenecek başka seçeneklerin göze batmasının engellenmesi için mi kullanılır? Farz-ı misal aşağıda haberini yazdığım Star Trek Online yama paketi Season One: Common Ground. Haberi hazırlarken gayet iyi niyetle, yayıncıya söz verilen piyasaya çıkış zamanına oyunun yetişmesi gerektiği için paketteki eklentilerin sonradan geldiğini düşünüyordum. Belki de "no-life" olarak adlandırılan, oyunun içeriğini bir ayda sömüren kitleye yeni malzeme geliyordu. Deep Space 9, yeni yetenekler falan derken C-Store'a (Cryptic Store) eklenecekler dikkatimi çekti. Daha oyun çıkalı bir ay olmuşken Tellarite, Pakled ve Rigelian ırkları, yeni gemiler ve kumanda merkezleri C-Store'da Cryptic puanı ile satılacak. Aylık ücreti olan ve dolaylı yoldan ücretlendirilen "bedava" online oyunlar arasındaki sınırlar azalıyor. Blizzard'ın WoW'da sunduğu paralı değişiklikler korkarım daha yoğun şekilde aylık ücreti olan oyunlara da girmeye başladı. Aylık ücreti 15 EU olsa bile.

KÖTÜ HABER: DIABLO III ÜÇ YIL DAHA ERTELENDİ!

WWI 2008'de ilk duyurulduğunda "2010 gibi çıkar herhalde" diye mi düşünüyordunuz? Çok yanıldınız. BlizzCon'da hayallerimizi yıktıkları yetmedi, yine de "2011'de kesin çıkar bu sefer!" dedik. Şimdi o hayali de yıkmanın zamanı. Blizzard'dan gelen açıklamaya göre 2013'ten önce bir Diablo 3 görme ihtimalimiz düşük. 2013!!! Daha iki sene mi bekleyeceğiz? E 2012'de dünyanın sonu gelirse Diablo 3 oynayamadan ölecek onca insana yazık değil mi yani?**



BLIZZCON 2010 DUYURULDU!

Sizi bilmem ama ben şimdiden takvimimde 22 – 23 Ekim 2010 gününü işaretledim, o güne başka hiç bir iş giremeyecek. Zira Blizzard, artık geleneksel hale gelmiş olan BlizzCon'un 2010 ayağını bu tarihlerde gerçekleştireceğini duyurdu. Yine geçen seneki gibi Anaheim Convention Center'da gerçekleşecek olan BlizzCon, muhtemelen beşinci Diablo III sınıfının duyurulması, turnuvalar, yarışmalar, konserler ve yeni Blizzard oyunlarından haberlerle bir kez daha bizi bizden alacak. (Aslında şimdiden para biriktirmeye başlasak bir delilik yapıp Anaheim'da canlı canlı izleyebilir miyiz diye düşünmeden edemiyor insan. Ne dersin Göker, bir delilik yapsak mı? –Can) (Yok ben Jotunheim ya da Muspelheim'ı bekleyeceğim. Ya da Mike Morhaime'ın kızını sana alsak haberleri birinci elden öğreniriz. Serpil yapar aranızı. –Göker) (Facebook'tan attım kontağı Can, mesajlarına bak. -Serp.)

OLD REPUBLIC BETA YAKINDA MI?

Işın kılıçlarınızı tozlu sandıklarınızdan çıkartıp alıştırma yapmaya başlayın çünkü Old Republic'in betası sandığımızdan da yakında olabilir! Nereden mi tahmin ediyoruz? Geçtiğimiz günlerde Star Wars: The Old Republic'in sitesini kurcalayan bazı oyuncular oyunun sunucu bilgilerini tutan bir sayfayla (https://launch.swtor.com) karşılaştılar. Login olarak ulaşılabilen bu sayfada henüz herhangi bir sunucu bilgisi yoktu tabii ama sırf bu sayfanın varlığı bile yakında bu sayfadan sunucu durumlarını takip edebileceğimiz ve betanın keyfini sürebileceğimiz konusunda umut vermeye yetiyor açıkçası. Betasına da razıyız, kıvrandırma artık bizi Bioware. Bu arada ufaktan havasına girmek istiyorsanız oyunun resmi web sitesine eklenen NPC biyografilerini okuyabilirsiniz.



GEYİĞE LOGİN

Göker, Chaos Rising'in eline geçmesini beklerken başka birinin Steam'inden otlanmaktadır.

KnightEge: Aaa sen DoW 2 de mi yapardın? Gel biraz oynayalım.
Göker: Göker ben. Hâlâ gelmedi de oyunum, bu hesaptan otlanıyorum bir süre.
KnightEge: Eh biliyordum da senin bilmediğimi sanıp beni keklemeye çalışacağını düşünerek aslında seni kekleyecektim.
Göker: …
KnightEge: Bu laf Geyiğe LogIn'den daha fena oldu galiba.
Göker: Maalesef.

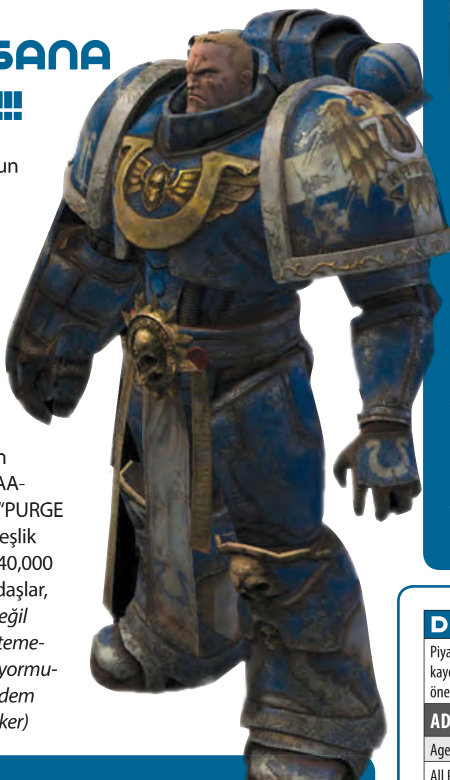
**LogIn sayfalarından 1 Nisan şakamızı da yapmış oluyoruz böylece. Korkmayın arkadaşlar, Blizzard öyle bir açıklama falan yapmadı, biz hâlâ tahmini çıkış tarihi olarak 2011'i öngörüyoruz Diablo III için. ** *(Şaka Can A.'ya ait onu kınayın, ben masumum. Hem zaten öyle bir haber olsa 360drc'den buraya kalır mıydı? Yaa yaaa.–Göker)*



PARAGON ENSIDIA'YI YİNE EZDİ GEÇTİ!

Bir zamanlar online alemlerin kralı olan ve World of WarCraft'a eklenen her boss'u ilk kesmesiyle bilinen Ensidia (eski Nihilum), tahtını artık Paragon'a bırakıyor gibi gözüküyor. Tarren Mill'de rekabet olmadığı gerekçesiyle geçtiğimiz haftalarda Paragon'un sunucusu olan Lightning's Blade'e geçen Ensidia, heroic Lich King'i ilk kesen olma onurunu Paragon'un almasını yine de engelleyemedi. İşin esas ilginç ve komik olan yanıysa Paragon'un bu büyük zaferi tüm sunucuya duyurulurken Ensidia'daki tüm oyuncuların apar topar oyundan çıkması oldu. Bug'lı Lich King kesiminin ardından bir zaferi daha elinden kaptıran Ensidia'nın sponsorları bu işe ne diyor, biz onu çok merak ediyoruz aslında.

EMPEROR, SANA GELİYORUM!!!



Warhammer 40,000'in DVO'sunun bir süredir yapım aşamasında olduğunu zaten biliyorduk. Bizi deli gibi heyecanlandırıp içimizdeki Space Marine'i uyandırsa da henüz somut bir şey görmediğimiz için heyecanımızı kontrol edebiliyorduk. Ama internete sızan Space Marine modellerini gördükten sonra saldık kendimizi. Artık heyecanımız kontrol edilebilir olmaktan çıkmış durumda, Göker "WAAAAA-AGHHHH!" nidaları atarken ben "PURGE THE XENOS!" haykırışlarıyla ona eşlik etmeye başladım. Warhammer 40,000 Online bomba gibi geliyor arkadaşlar, korkuyoruz. *(Bu haber çok yeni değil ama Can'ın heyecanını kesmek istemedim. Bu arada neden ben Ork oluyormuşum? Hem niye korkuyorsun? Madem orksun, W40K oyna korksun. –Göker)*

KISA KISA KISA...

• Warhammer Online'ın Tier 1 içeriği artık ücretsiz. Oyunun resmi sitesinden client'i çekip tier 1'i farklı sınıflarla deneyebilirsiniz.

• Lord of the Rings Online'da 19 Nisan'a kadar bahar bayramı kutlanacak. Şu oyunun durmadan bir aktivite ile canlı tutulmasını çok takdir ediyorum.



DAKİKA BİR, GENİŞLEME BİR

Daha Star Trek Online yeni çıkmışken ilk kapsamlı yama Season One: Common Ground yola çıktı bile. Yeni yamayla Cryptic yeni PvP seçenekleri ve Federasyon ile Klingon oyuncuları için yeni savaş alanı Shanty Town'ı ekliyor. Buna ek olarak yeni kıyafetler, saç modelleri ve günlük gibi geliştirmeler geliyor. Yeni eklenecek görevler arasında Deep Space 9 kuşatması da bulunacak. Yama uzak geminin vurma şansını artırma gibi yeni yetenekler de ekleyecek. Buna ek olarak yetenek puanlarınızın dağılımını değiştirme şansınız olacak. Daha ileri aşamada C-Store bölümünde gerçek para karşılığında uzak gemisi köprüleri, gemi çeşitleri, karakter sınıfları ve oynanabilir federasyon ırkları alınabilecek. Yine ücret karşılığında karakter ismini değiştirebileceksiniz.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free 2 Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına alıyoruz. Eksik olduğunu düşündüğünüz oyunlar için: yigitcan@oyungezer.com.tr

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	3/5
All Points Bulletin	Aksiyon	Realtime Worlds	2010 kışı	4/5
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Bilinmiyor	5/5
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	Bilinmiyor	4/5
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2011	4/5
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	2010	5/5
Star Trek Online	Bilim-Kurgu	Cryptic Studios	2010 kışı	3/5
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	Bilinmiyor	5/5
The Agency	Aksiyon	SOE	Bilinmiyor	4/5
The Secret World	Aksiyon	Funcom	Bilinmiyor	4/5



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 GİRİŞ REHBERİ

TAKIMINA SAHİP ÇIK! - ALİ SEZGİN

Battlefield Bad Company 2, modern savaşı konu alan bir takım oyunu ve eğer siz oyunda takımınızla beraber hareket edemiyorsanız, ekibin kaderini belirleyen elemanlarınıza destek çıkamıyorsanız bu oyunda yeriniz yok. Oynadığınız mod ne olursa olsun oyun sürekli bir akış içerisinde ilerliyor ve takım oyununda öne çıkanlar, bu akışı okuyup gerektiğinde yoldan çekilerek pusu kurmasını bilen oyuncular oluyor.

Rakip takımın size ne zaman saldıracağını veya bir noktayı ele geçirmenizin ardından nereden çıkıp geleceklerini öngörebilmeniz sadece iyi mevzi almanızı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda pusu kurup düşmanı egale edebilmenize de olanak verir, hem de zayiatsız bir şekilde. Bunu öğrenmek için biraz deneyim sahibi olmanız gerekiyor elbette, ama her şeyden önemlisi oyunu okuyabilmek. Tehlikede olmadığınızı düşündüğünüz anlarda durup haritanızı açın. Takım arkadaşlarınızın durumunu, nasıl dağıldıklarını ve nerelerde öldüklerini görmek bir sonraki stratejinizi belirlerken size çok yardımcı olacaktır.

GÖRDÜM GÖRDÜM!

"Spotting", yani hedef belirlemek BC2'de sık sık kullanmanız gereken özelliklerin başında geliyor. Nişan alırken aynı zamanda hedef seçmeyi adet haline getirirseniz savaşın gidişatını rahatlıkla değiştirebilirsiniz. Hedef gösterdiğiniz düşmanı öldürme şansınız olmasa bile başka birinin onu haklamasına imkân sağlıyor, hatta belki de saniyeler içinde pusuya düşecek takım arkadaşlarınızın hayatını kurtarmış oluyorsunuz.

Bir başka önemli savaş tekniğiyse "flanking", yani dolanarak sızmak. Bad Company 2'de çatışmaların bir noktaya kilitlendiği durumlarla bolca karşılaşacaksınız. Takım arkadaşlarınızın beceriksizliği veya rakip takımın başarılı savunması gibi sebepler yüzünden oluşabilecek bu durumları aşmak elinizde. Düşman hatlarının arkasına sızdığınızda, aslında kimseye görünmeden koca bir timi rakibinizin zayıf olduğu ileri hatlara çıkarma şansı yakaladığınızı göreceksiniz. Bunu iyi değerlendirin. Takımınızla iletişim halindeyseniz, doğrudan saldırarak bu şansınızı heba etmeyin. Bütün tim yanınıza geldiğinde, bunu bir fark yaratmak için kullanın. Düşmanların arkasından dolanıp savunmalarını kırmak veya geride kalmış önemli hedeflerin üstesinden gelmek gibi seçeneklerden hangisini istediğinize hızlıca karar vererek harekete geçin. Gereksiz ve anlamsız bir katliam sevdasına kapılmak yerine takımınıza nasıl faydalı olabileceğinizin yollarını bulmaya çalışmak sizi başarıya ulaştıracak tek yol.

ASKERİ SINIF BİLİNCİ

Oyunda kesinlikle iyi sınıf veya kötü sınıf diye bir ayrım yok. Her sınıfın zayıflıkları var ama en büyük zaaf, yanlış sınıfı yanlış yerde kullanmak. Kesinlikle tek bir sınıfa saplanıp kalmamaya çalışın. Evet, belirli sınıflara odaklanmak birçok silahın ve özelliğin daha erken açılmasını sağlıyor. Ama gerektiğinde bir sıhhiye erine dönüşüp arkadaşlarını iyileştiren veya ihtiyaç duyulduğunda saldırı timine katılıp kurşunu bitmiş yurttaşlara mühimmat sağlayan bir asker, süper silahlarla donanmış ama sadece belli durumlara müdahale edebilen bir Rambo'cuğa göre çok daha etkili olacaktır.

Sanırım bu noktada sınıfları anlatmanın zamanı geldi. Assault'la başlayalım; BC2'deki Assault askerleri gerçek hayattaki piyadeleri andırıyor ve pek çok özel durumda öne çıkabiliyorlar. Açık alanlarda zaman zaman zayıf kalsalar da el bombası atan eklentili tüfekleri sayesinde binalara sığınan timlerin üstesinden gelme konusunda ellerine kimse su dökemiyor. El bombası atar, oldukça güçlü bir silah olmasına rağmen *Modern Warfare 2*'de olduğu kadar dengesiz değil. Düşmanlarınızı, ayaklarının ucuna bomba atarak ya da sığındıkları duvarı vurarak kolaylıkla öldürebiliyorsunuz. İşte Assault'ları etkili kılan ana unsur bu noktada ortaya çıkıyor.

EV ZİYARETLERİ

Evler ve diğer binalar kolaylıkla yıkılabilmelerine karşın, hem gerektiğinde düşmanı gizleyebilmeleri hem de etkili siper noktaları olmaları sayesinde pek çok oyuncunun gözbebeği. Ama arkalarından dolanmıyorsanız evlere girmek fazlasıyla riskli, en iyisi el bombalarını kullanarak içeriyi temizlemek. Unutmayın, direkt olarak evin içindeki askerleri vurmaya çalışmak yanlış bir yol. Bunun yerine biraz dikkat çekerek pencereye çıkmalarını sağladıktan sonra bomba atar yardımıyla önlerindeki duvarları indirerek rahatlıkla haklarından gelebilirsiniz. Bu taktik kulağa kısmen saçma ve gereksiz geliyor olabilir ama ne kadar etkili olduğunu gördüğünüzde bana kesinlikle hak vereceksiniz.

Mühimmat sağlama gibi yan görevleri kesinlikle es geçmemelisiniz. Özellikle düşman hatlarının içlerine yaklaştığınızda elemanlarınızı el


Eğer bir noktayı alıyorsanız veya bomba kurduysanız, bu pencere aralığı gibi kolay bulunmayacak noktalara saklanmaya çalışın.





1- Bir noktanın saldırı altında olup olmadığını anlamanın en iyi yolu bayraklardır. Eğer bayrak kımıldamaya başlarsa o bölgede düşman olduğunu anlayabilirsiniz.

2- Rakibinizi haklayamasanız bile yerini tespit ederek arkadaşlarınız için hedef haline getirebilirsiniz.



bombaları ve kurşunlarla donatmak dayanma sürenizi artıracağı gibi, gerektiğinde arkadan gelecek diğer timlerin size destek olmasını da sağlayacaktır. Tavsiye etmiyorum ama timinizden uzaklaşıp tek başınıza ilerlemek istiyorsanız buna en uygun sınıf yine kurşunları sayesinde Assault oluyor.

BOMBALI STETESKOP SALDIRISI

Medic ise şüphesiz ki oyunun en önemli sınıfı. Üstelik çatışmalar söz konusu olduğunda düşünüldüğü kadar zayıf kalmıyor. Doğru konuşlandığında, elinde taşıdığı makineli tüfek sayesinde hem tek başına dolanan hem de grup halindeki düşmanları rahatlıkla indirebiliyor. Bina içleri gibi yakın mesafe çatışmalarda da, mühendislere ve saldırı sınıflarına göre kısmen daha zayıf kalmasına rağmen asla çaresiz sayılmaz. Assault'un aksine, iyi bir Medic savaştan kopup düşmanın çevresinde dolanmaya çalışmamalı, kalabalığa yakın kalmalı.

Unutmayın, timlerinizin kayıp vermeden ilerlemesi sizin sorumluluğunuzda! Yerden kaldırdığınız veya iyileştirdiğiniz her takım arkadaşınız, ekibiniz için daha fazla saldırı ve daha büyük gruplar halinde ilerleme anlamına geliyor. Biraz önce de söylediğim gibi, mümkün olduğunca kalabalık grupların etrafında kalarak onlara destek olmaya çalışın. Kurşununuz diğer sınıflara göre daha bol, yani gerektiğinde düşmanlarınızı yere mıhlamak için bastırıcı ateş açabilirsiniz. Medic hem oynaması çok kolay hem de doğru ellerde tam bir canavara dönüşebilen bir sınıf. Puan kazanmak adına sağlık paketlerinizi bolca kullanmaktan ve güvende olduğunu düşündüğünüz yaralı arkadaşlarınızı yerden kaldırmaktan çekinmeyin. Oyunda hiçbir sınıf savaşın gidişatını tek başına değiştiremiyor; ama bu kavramı başarmaya en yakın sınıf kesinlikle Medic.

MÜHENDİSTEN, AZ KULLANILMIŞ TANK

Engineer, başlarda gereksiz gözükmesine rağmen düzgün kullanıldığında tıpkı Medic gibi çok etkili hale gelebilen bir sınıf. Roketleri, piyadelere karşı el bombası kadar zarar veremiyor ama acıtmasını biliyor. Taşıdığı hafif makineli tüfekse, bir mühendisin orta ve yakın mesafede can yakmasını kaçınılmaz hale getiriyor. Engineer olarak mümkün olduğunca uzun mesafeli çatışmalardan kaçınmalı, binaların ve tankların güvenli kısımlarına sığınmalısınız. Bu sınıfı seçtiğinizde araçları tamir edebiliyor olmanız, size harika bir şoför olduğunuzu düşündürtmesin. Bu sadece bir sanrı. Doğrudan tankı sürmek yerine yardımcı silahlar kullanmanın ve araç hasar aldığında inip tamir etmenin faydasını bolca göreceksiniz. Tracer Gun'ı her sınıf kullanabiliyor fakat mühendisseniz roketlerinize takip sistemi desteği sağladığı için bu silahı özellikle sizin taşımanız çok daha mantıklı. İyi bir Engineer, mecbur kalmadıkça savaşlara doğrudan katılmaz. Bunun yerine araçları ve çevre unsurlarını mümkün olduğunca etkili kullanarak rakibine hasar vermeye çalışır.

Netice itibariyle Battlefield Bad Company 2'nin bir takım oyunu olduğunu unutmadan oynamak, oyun yeteneklerimize uygun sınıfı bulmak ve tek başına kahramanlığa soyunmamak, başarıya ulaşmak konusunda en önemli hususlar. Gerisi biraz yeteneğe, bolca da pratiğe kalıyor. Bu durumda bu yazıyı bir an önce terk etseniz iyi olur bence, takımınız sizi bekliyor.

MİNİ TÜYOLAR

Rush oyunlarında hedefe yaklaşmakta zorlanırsanız, doğrudan saldırmak yerine C4 bağlanmış araçlarla saldırmayı deneyebilirsiniz. Pek çok kişi bir Buggy'yi patlayıcılarla doldurup hedefe bodoslama girmeyi tercih ediyor. Bunun yerine C4 bağlanmış bir UAV ile havadan kutuya konup cihazı patlatmak çok daha etkili olacaktır.

Assault'un Smoke Grenade'i, oyuncular tarafından pek tercih edilmese de aslında son derece etkili bir eklenti. Ateş altında kaldığınızda bulunduğunuz noktaya veya takımızı korumak adına düşman hattının önüne atarak savaşın gidişatını kolaylıkla değiştirebilirsiniz. Daha da önemlisi, helikopterlerden korunmak için duman bombası kadar etkili bir şey yok.
Yeterince zarar verdiğinizde binalar yıkılıyor. Bu özelliği, içinde düşman bulunan binaları yıkmak ya da hedef noktaları binayla beraber indirmek için kullanabilirsiniz.

Ateş ederken silahın tepmesi yüzünden oluşacak nişan bozukluklarının önüne geçmek için kesik kesik ateş etmeye çalışın. Özellikle üçlü ateş eden silahlarda bunu hızlandırmanız, kısa sürede inanılmaz hasarlar veren bir ölüm makinasına dönüşmeniz anlamına geliyor.



Canım yanmış olmasına rağmen timimdeki medic beni iyileştiriyor. Takım halinde gezmenin önemli artılarından biri işte, sağol doktorcuğum.

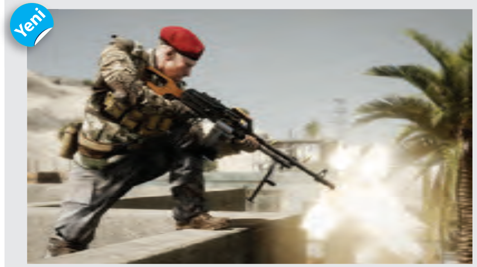


Ordunun tamamı B ve C arasındaki savaşa odaklanmışken, iki noktayı da gören bir tepeye kurulan keskin nişancılar ekiplere destek veriyor.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

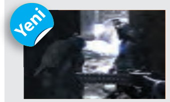
VAY BE! HEM BEKLENEN HİT OYUNLARLA, HEM DE BEKLEMEDİĞİMİZ SÜRPRİZLERLE DOLU BİR OYUN AYI GEÇİRDİK. HERKES GOD OF WAR 3'E SULANSA DA BENİM FAVORİM METRO 2033 OLDU. UKRAYNALILAR, LÜTFEN DAHA ÇOK OYUN YAPIN!

FPS *(First Person Shooter)*



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
PC, PS3, 360

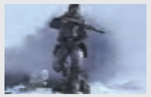
Battlefield serisi Bad Company ile sadece multiplayer olan kökenlerinden kopmuş gibi yaparken, bu yan serinin ikinci oyunuyla müthiş bir geri dönüş yaptı! Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 denenmesi gereken bir oyun olmuş. Tek kişilik senaryosu da bu müthiş pastanın üzerindeki şekerden kiraz gibi duruyor açıkçası.



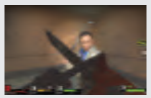
Metro 2033
PC, 360
3 yıl da, 5 yıl da gecikse bu Ukraynalılar oyun yapmayı biliyor arkadaş! Metro 2033 bir takım eksiklerine rağmen atmosferiyle insanı kendine hapseden bir FPS olmuş.



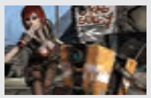
Bioshock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



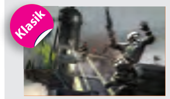
Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



Borderlands
PC, PS3, 360
Kendine has çizgifilmsi grafikleriyle ve 4 kişilik co-op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor Borderlands.



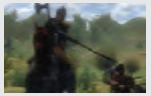
Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*

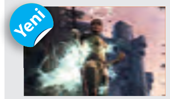


FINAL FANTASY XIII
PS3, 360

Beş yıllık bekleyişin ardından Final Fantasy 13 bizi şaşırtarak geldi. Dünyada serbestçe dolaşma dahil, bir Japon rol yapma oyununda (J-RYO), hele ki bir Final Fantasy'de görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz. Yapım ekibinden yıllar boyunca ayrılanlar olduğu halde, oyunun özünün hala oralarda bir yerde olduğunu hissedebiliyorsunuz.



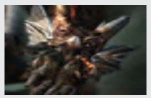
Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.



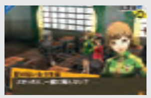
Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.



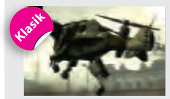
Torchlight
PC
Yeni yetme firmadan bu kadar güzel bir taklit çıkması... Utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Şimdiye kadar oynamadıysanız çok şey kaçıranzi.



Demon's Souls
PS3
Demon's Souls'u aranızda oynayan 3 kişiye sorduk: "Bundan daha zor bir oyun oynadınız mı daha önce" diye... Ama çoktan ölmüşlerdi.

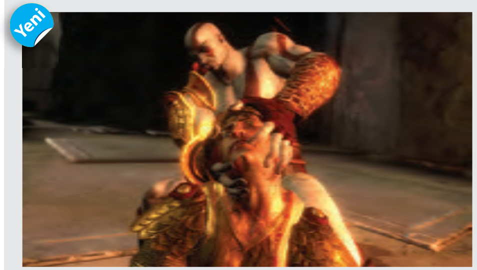


Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
2009'un en iyi rol yapma oyunu PlayStation 2'ye çıkmıştı. Bit pazarına nur yağdı. Anime seviyor olun veya olmayın, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



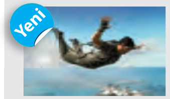
Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

AKSİYON

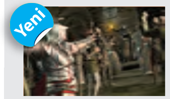


GOD OF WAR 3
PS3

God of War 3'ü tek cümlede şöyle özetleyebiliriz: "Olimpos muhtarı Zeus'a ve ihtiyar heyetine gadaplanan Kratos'un düz duvara tırmanır ve olaylar gelişir". Türkiye'nin gördüğü bir oyuna yönelik en büyük reklam kampanyasının eşliğinde piyasaya çıkan God of War 3, savaşlarının ölçeği, hareketli bölümlerin aynı zamanda bölüm sonu canavarı olması ve Kratos'un kendinden geçmiş şiddetiyle tam bir aksiyon bombası! PS3 sahibi herhangi birisinin oynamaması düşünülemez bile.



Just Cause 2
PC, PS3, 360
Macerayı Seven Adam'ın Güney Amerika bürosu gibi çalışan Rico'yla tanışın, Skorsky'den Skorsky'ye atlarken siz de şarjör değiştirebilin!



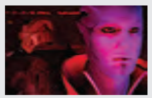
Assassin's Creed 2
PC, PS3, 360
PC'ye çıkışıyla birlikte son bir kez daha Tekmili Birden'i ziyaret ediyor AC2. Ubisoft'un sürekli online olmayı gerektiren koruma sisteminden kafayı kırmazsanız ne mutlu size.



VVVVVV
Wii
C64 grafikleri ve müziklerine sahip ve tek bir oyun mekaniği üzerine kurulu bu basit oyun sizi öyle bir sarıp sarmalıyor ki, ya bitirip rahatlıyor, ya da zorluğundan kafayı kırıyorsunuz



Heavy Rain
PS3
Bu ay derginin her yerinden Heavy Rain fışkırıyor... Ama bunun haklı bir sebebi var, eşi benzeri olmayan bir interaktif deneyim sunuyor oynayanlara. PS3 sahipleri kaçırmayın deriz.



Mass Effect 2
PC, 360
İlk oyunda fazlasıyla gevşek olan RYO öğelerini geride bırakarak çok iyi etmiş Bioware. Mass Effect 2, bazı açılardan Heavy Rain'i bile aşan sinematik bir deneyim sunuyor.



No More Heroes 2
Wii
Gerçek bir deli görmek istiyor musunuz? No More Heroes'un yapımcısı Suda51'i Google'layın o zaman... O zaman bu oyunun neden bu kadar manyak olduğunu anlarsınız.

ŞİMDİYE KADAR YAPTIĞINIZ EN BETER 1 NİSAN ŞAKASI

1. *MERT GÜNHAN: BioWare'den gelen bir maili editleyip, "Star Wars: The Old Republic Beta'ya seçildiniz" yazıp, envai çeşit insana göndermek.*
2. *SİNAN: Bir arkadaşa Kartal askerlik şubesinden arıyormuş gibi yapıp iç çamaşırı dolu askerlik çantası toplatmak, Kartal'a göndermek :)*
3. *TURGUT UÇ: Yolda yürüyen arkadaşın yanına araba ile aniden yanaşıp kafasına çuval geçirerek bagaja sokmamız.*
4. *FARUK: Babamla ağaç keserken, aldığım protez kolu devrilen ağacın altında bırakıp bağıra çağıra kolum kopmuş gibi yapmak.*
5. *VOLKAN: "Annen baban trafik kazası geçirmiş, acil servisteler, koş hadi koş!" dedikten sonra arkadaşın ruhunun çekilip koşarak uzaklaşması.*

SİZE YAPILAN EN FENA 1 NİSAN ŞAKASI

1. *SİNAN: Birden uyanıpMeksika'da bir mezarlıkta uyanıp kendimi bir tabutta bulmam (hiç yapılmadı, ama olsa ne güzel macera olur di mi?)*
2. *MERT GÜNHAN: Babamın uyandırıp Amerika ile savaş çıktığını, asker alımına başlandığını söylemesi üzerine korkarak kafamı ranzama vurmam.*
3. *FARUK: Uyandım ve kendimi tabutun içinde buldum! Evet, lisedeki zibidiler uyurken yatak bazasının içine kapatmışlardı. (Ühü! - Sinan)*
4. *VOLKAN: Beş arkadaşın balonlara su koyup arkamdan fırlatarak sırılsıklam edilmem... Suydu o, değil mi?!!*
5. *TURGUT UÇ: Arkadaşın sınav saati olarak bana 15.00'i söylemesi ve sabah 09.00'daki sınavı kaçırıp dersten kalmam.*

STREET FIGHTER'DAKİ İLK TÜRK DÖVÜŞÇÜ HAKAN İÇİN NE DEDİLER?

1. *Tekken için de Mükremin istiyoruz, King of Fighters için Sami de olabilir. Dead or Alive için Mert ise gerçekten harika bir fikir! - Mert G.*
2. *Özel hareketlerden korkuyorum ben. İnşallah "kıspetten tutma" hareketini koymamışlardır. - Faruk*
3. *Bundan Mortal Kombat'a da lazım. Kıspetten içeri sokup Fatality yapabilir. - Volkan*
4. *Hakaaaan Hakan! Çiçek yağının tenekesi kaça satılıyor, sen biliyor musun Hakan? - Sinan*
5. *I say Turkish wrestling rules! - Hakan*

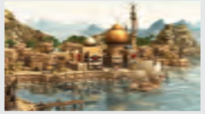
STRATEJİ



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.



Napoleon Total War
PC
Bir ek görev paketiymiş gibi görünse de, Napolyonik döneme ilgi duyan strateji oyuncularının kaçırmak istemeyecekleri detaylara sahip Napoleon.



Anno 1404
PC, Wii
Geçen yılın en hakkı yenmiş oyunu Anno 1404. O kadar güzel bir şehir kurma/strateji oyununun popüler oyunların arasında dikkatten kaçması pek üzücü...

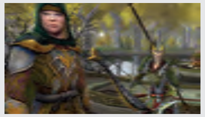


Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?

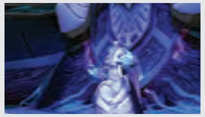


Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

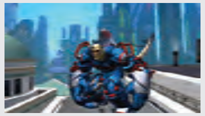
DVO *(Devasa Online)*



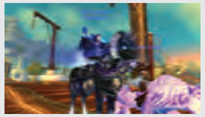
LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



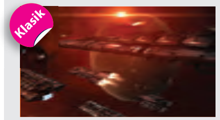
Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Bu arada oyundaki 2. guild'imizi kurmak üzereyiz, bekleriz.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

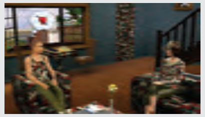


Eve Online: Dominion
PC
Kazık olmanın ötesinde, gerçekten bir meslek gibi görmeniz gereken Eve Online'ın 12. bedava eklentisi olan Dominion'la kendinizi iyice kaybedebilirsiniz.

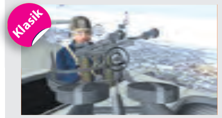
SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



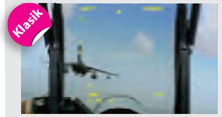
The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MaddDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

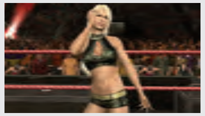


Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

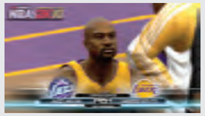


Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

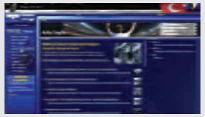
SPOR



WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii
Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

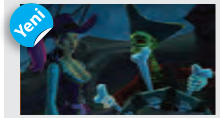


FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştir-mesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.

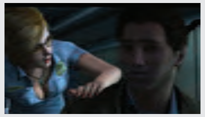


Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

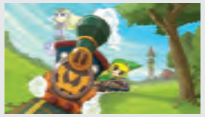
MACERA



Ghost Pirates of Vooju Island
PC
Monkey Island'ı uğurlarken ondan boşalan korsanlı macera oyunu kontenjanını dolduruyor Ghost Pirates. Klasik değil, ama iyi.



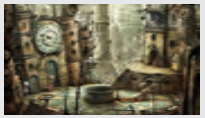
Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...



Legend of Zelda: Spirit Tracks
DS
Bir önceki DS Zelda oyunuyla büyük benzerlikler taşısa da, yeni bir Zelda oyunu işte! Taştan olsa oynanır illa ki, DS alınır onun için.



Professor Layton: Diabolical Box
DS
150'den fazla bulmacası ve adventure tarzı oynanışıyla kaçırılmaması gereken bir oyun.



Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Harikulade!

YARIŞ



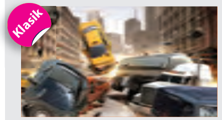
Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.

AYIN ALTIN OYUNLARI



God of War 3



Battlefield Bad Company 2



Dragon Age Awakening

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Bir türlü oynamaya fırsat bulamadığımız oyunlar masamızın bir kenarında öbeklenmeye devam ederken, önümüzdeki 3 ay nispeten sakinleşen oyun piyasası geriye dönüp oynamaya fırsat bulamadıklarımıza girişmemize imkan verecek gibi.

NİSAN '10	
2010 FIFA World Cup South Africa	PS3, PSP, 360, Wii
Black Mirror 2	PC
Darkness Within 2: The Dark Lineage	PC
Dead to Rights: Retribution	PS3, 360
God of War Collection	PS3
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	PS3, 360
Lord of the Rings: Aragorn's Quest	PSP, PS2
Monster Hunter Tri	Wii
Mount & Blade Warband	PC
Nier	PS3, 360
SpellForce 2: Faith in Destiny	PC
Super Street Fighter IV	PS3, 360
The Whispered World	PC
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	PC, 360, Wii

MAYIS '10	
3D Dot Game Heroes	PS3
Alan Wake	360
Alpha Protocol	PC, PS3, 360
Blur	PC, PS3, 360
Brink	PC, PS3, 360
Clash of the Titans	PS3, 360
Gray Matter	PC
Iron Man 2	PS3, PSP, 360, Wii,DS
LEGO Harry Potter: Years 1-4	PC, PS3, PSP, 360, Wii, DS
Lost Planet 2	PS3, 360
Prince of Persia: The Forgotten Sands	PC, PS3, PSP, 360, Wii, DS
Pure Football	PC, PS3, 360
Red Dead Redemption	PS3, 360
Sin & Punishment 2: Successor of the Skies	Wii
Skate 3	PS3, 360
Split/Second: Velocity	PC, PS3, 360
UFC Undisputed 2010	PS3, PSP, 360

TEMMUZ '10	
Metal Gear Solid: Peace Walker	PSP
R.U.S.E.	PC, PS3, 360
Super Mario Galaxy 2	Wii
The Sims 3: Ambitions	PC





NİSANIN GETİRDİKLERİ

Nisan daha ne getirsin ki, sanki elimizde yeterince oyun yokmuş gibi geldikçe geldiler yine (hoş aslında hepsini mart getirdi sayılır ama olsun, dergiyi elinizde tuttuğunuz tarihi görmezden gelmeyelim). Adventure desen var, RYO desen var, aksiyon desen var. Öğlen bilgisayarın başına oturduğumda 'bugün hangisine devam edeyim ki acaba' diye düşünmeyi pek sevmediğimi fark ettim, çünkü karar verememe aşamasında bir anda dikkatim dağılabiliyor ve 'aman en iyisi bir bölüm dizi izleyeyim de sonra karar veririm' diyerek oyunlara girişi biraz daha geciktirebiliyorum. Neyse şu yazımı bitireyim de *Dragon Age: Origins – Awakening* oynamaya döneyim azıcık.

İşte bu ay da aslında *AC2* ile *DAO-A* arasında gidip geldim biraz Oyun Canavarı için ama ağır basan *AC2* oluverdi. Okuyacağınız (ya da göz atıp geçeceğiniz) bu sayfalarda oyunda bulunan tüm feather ve glyph yerlerini görecek, sonra da *AC2*'yi resmen süper bir adventure oyununa dönüştüren The Truth bulmacasını oluşturan 20 mini bulmacanın çözümünü öğreneceksiniz. Oyunun haritalarını derlerken resmi rehberinden faydalandım, haritaları kesip-biçip-yapıştırma kısmı oldukça eğlenceli oldu.

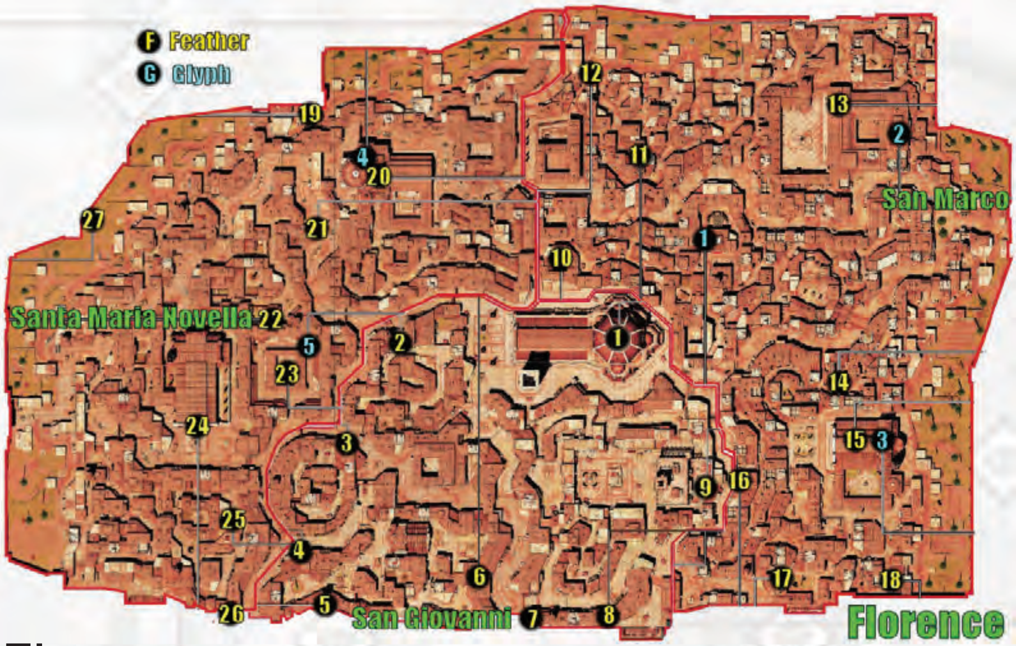
Bu arada siz bu yazıyı okurken (artık ayın kaçında okuduğunuza bağlı) 31 yaşıma girmiş olabilirim de, olmayabilirim de, çaktırmayın :) Bol oyunlu, bol güneşli, bol eğlenceli bir ay geçirmeniz dileğiyle. Farewell.
Eser Güven

ASSASSIN'S CREED II
FEATHER VE GLYPH HARITALARI

Assassin's Creed 2'de toplayabileceğiniz (zorunlu değil elbette, ama oyunu her yönüyle bitirmek isteyenler mutlaka bu işe bulaşacaklardır) tam 100 tane Feather (tüy) ve 20 tane Glyph bulunuyor.

Villa Auditore'deki Mario'nun odasında bulunan sandığa 50 tüy koyduğunuzda, Demirciden Condottiero War Hammer satın alabiliyorsunuz. Bu güçlü silahın indirimsiz maliyeti 33,250f. Eğer tüm 100 tüyü de bulmayı başarır ve Mario'nın sandığına koyarsanız ödül olarak Auditore Cape kazanıyorsunuz. Bu pelerin sayesinde Ezio maksimum Notoriety seviyesine ulaşıyor, pelerini çıkardığınızda ise eski seviyenize dönüyorsunuz.

Glyph'ler ise asıl önemli olanları. Bu Glyph'ler gizemli Subject 16 tarafından Animus'a kazınmış, tüm Glyph'leri bulmayı başardığınızda bu sefer de bir dizi bulmaca çözmeniz gerekiyor ve yavaş yavaş komplo hikayesini ortaya çıkarıyorsunuz. Sonunda da ödül olarak Subject 16'nın geride bıraktığı videoyu izleyebiliyorsunuz. Bu bulmacalarda da sizi yalnız bırakmayacağız elbette. Öncelikle tüm Glyph'leri toplayın, sonra da The Truth bulmacasının çözümüne alalım sizi.



Florance

F1 - Santa Maria del Fiore kubbesindeki hacın tepesinde
F2 - Leonardo da Vinci'nin atölyesinin batı duvarındaki yuvarlak pencerede
F3 - Casa di Vespucci'nin kuzeyindeki çatılardan birindeki vincin tepesinde
F4 - Çatıdaki ahşap vincin tepesinde
F5 - Kulenin aşağısındaki küçük pencerenin yanında
F6 - Ponte Vecchio'nun kuzeyine doğru, bacanın tepesinde
F7 - Ponte Vecchio köprüsünden başlayıp doğuya doğru çatılardan geçin, aşağıdaki bir kirişin üzerinde göreceksiniz
F8 - Nehre bakan kirişlerden birinin üzerinde
F9 - Palazzo Della Signoria'nın doğu tarafına tırmanırsanız iskelenin tepesinde bulacaksınız
F10 - Avluya bakan pencerenin önünde
F11 - Harabe binanın tepesindeki iskelenin üzerinde
F12 - Üç katlı binanın doğru tarafındaki kirişin üzerinde
F13 - Ospedale Degli Innocenti'nin batı duvarının sonundaki kapının üzerinde
F14 - Harabe binanın üzerindeki iskelenin köşesinde
F15 - Santa Croce çatısının kuzeybatı ucunun altında
F16 - Palazza Della Signoria'nın karşı tarafındaki çatıdaki vincin tepesinde
F17 - Terzi dükkanının duvarındaki kirişin ucunda
F18 - Terk edilmiş binanın doğu duvarından çıkan kirişin üzerinde
F19 - Şehrin kuzey duvarındaki kirişin üzerinde
F20 - San Lorenzo kubbesinin doğusundaki çatıda
F21 - Dekoratif kemerin tepesinde
F22 - Mercato Vecchio'nun kuzeyindeki evin üçüncü kat penceresinde
F23 - Mercate Vecchio'nun ortasındaki sütunun üzerindeki heykelde
F24 - Santa Maria Novella'nın güney tarafındaki pencerenin önünde
F25 - Binanın çatısının hemen altındaki küçük pencerede
F26 - Köprüden batıya doğru bakınca, suya bakan kirişin üzerinde
F27 - Şehir duvarındaki kirişin üzerinde

G1 - La Rosa Colta: Yüzünüz La Rosa Colta'nın ön kapısına dönükken binaya tırmanın ve çatıya ulaşın. Glyph çatının ikinci katındaki duvarda bulunuyor.
G2 - Ospedale Degli Innocenti: Ospedale'nin doğu tarafından çatıya tırmanın ve güneye dönün. Çatının ortasına geldiğinizde glyph'i göreceksiniz.
G3 - Santa Croce: Santa Croce'nin alçak çatısının kuzey yanına tırmanın ve doğuya bakın.
G4 - San Lorenzo: Katedralin kuzeybatı köşesindeki çan kulesi ile kubbenin arasına girin. Glyph çan kulesinin güney duvarında.
G5 - Mercato Vecchio: Mercato Vecchio'nun kuzeydoğu köşesindeki alçak çatıya tırmanın ve doğu tarafına bakın.



Monterigionni

F28 - Kulübenin çatısında
F29 - Villaya çıkan merdivenlerin tam karşısındaki çatının üzerinde
F30 - Giriş kapısının yukarısındaki kuledeki kirişin üzerinde
F31 - Çatının samanların hemen üzerindeki kısmında

G6 - Villa Auditore: Yüzünüz villanın giriş kapısına dönükken evin sol tarafına doğru yürüyün. Binanın bu yüzünün sol üst köşesinde barkoda benzeyen bir çizim göreceksiniz, aradığınız Glyph o.





Romagna

F43 - Haritanın kuzeydoğu köşesindeki kare binanın üzerinde, avlu tarafında
F44 - İskelenin güney ucuna yakın, sudaki direğin üzerinde
F45 - Şehrin doğu duvarından çıkan kirişin üzerinde, doğu kulesinin hemen güneyinde
F46 - Yuvarlak kulenin doğu tarafından çıkan kirişin üzerinde
F47 - Şehir duvarının tepesinde
F48 - Forli'nin güney kapısından girdiğinizde hemen solda kalan binadan çıkan kirişin üzerinde
F49 - Binanın batı yüzündeki kirişin üzerinde
F50 - Batı duvarındaki nöbetçi kulesinin tepesinde
F51 - San Mercuriale'nin batısındaki sokakta iki binayı birbirine bağlayan kirişin üzerinde
F52 - San Mercuriale'nin güney girişindeki duvardan çıkan kirişin üzerinde
F53 - Kuzey duvarının yakınındaki binanın tepesinde
F54 - Kuzeybatıdaki kilisenin arka tarafındaki kirişin üzerinde
G12 - Avamposto Veneziano: Romagna'nın kuzeydoğu ucundaki deniz fenerine gidin. Glyph fenerin kuzeydoğu yüzünde bulunuyor.
G13 - Abbazia di San Mercuriale: Kilisenin yanındaki avluya girin ve kafanızı yukarı kaldırıp kemerin üzerindeki İbranice yazılmış Glyph'i görün.

Tuscany

F32 - Antico Teatro Romano'nun batısındaki sütunun üzerinde
F33 - Katedralin üzerinde, kuzeybatı köşesinde
F34 - Kilisenin çatısındaki çanın hemen arkasında
F35 - Şehrin kuzey duvarındaki kirişin üzerinde
F36 - Kuzeyin kuzey tarafından çıkan kirişin üzerinde
F37 - Santa Maria Assunta'nın kuzeyindeki kulenin tepesinde
F38 - Torri dei Salvucci'nin kuzey kulesinden çıkan kirişin üzerinde
F39 - Kuleden çıkan kirişin üzerinde
F40 - Kulenin doğu tarafında, kirişin üzerinde.
F41 - Şehrin güneydoğu duvarındaki nöbetçi karakolunun hemen yukarısında
F42 - San Gimignano'nun güney girişindeki kulelerden birinin tepesinde
G7 - Antico Teatro Romano: Teatro'nun ana girişinden sola doğru gidin ve çevreyi dolaşan tünelin girişine ulaşın. Yeterince yakına girdiğinizde Glyph'i göreceksiniz.
G8 - Monte Oliveto Maggiore: Yüzünüz kilisenin doğu duvarına dönükken sol taraftaki alçak çatıya çıkın. Çan kulesinin başladığı noktaya geldiğinizde doğudaki duvarda Glyph'i göreceksiniz.
G9 - Torre Dei Diavolo: Kulenin en tepesine kadar tırmanın ve oradaki küçük binanın duvarına bakın.
G10 - Torre Dei Salvucci: İkiz kulelerin arasındaki küçük çatıya tırmanın ve duvara bakın.
G11 - Santa Maria Assunta: Santa Maria Assunta'nın hemen kuzeyindeki plazada yüzünüzü batıdaki ana girişe doğru dönün ve hemen soldaki kemeraltına girin. Glyph'i koridorun sonunda bulacaksınız.

Venice

F55 - Binanın batı duvarındaki tabelanın üzerinde
F56 - Kanala bakan kirişin üzerinde
F57 - Köprünün hemen batısında, dar kanaldaki mavi, beyaz direklerden birinin üzerinde
F58 - İki bina arasındaki kiriş ve tahtalardan oluşmuş köprünün üzerinde
F59 - Köprünün hemen yukarısında, iki binayı birbirine bağlayan kirişin üzerinde
F60 - İki bina arasındaki iskeleye benzeyen kirişlerin üzerinde
F61 - Demirci binasının tepesindeki uzun kirişin üzerinde
F62 - Sudaki binanın güney yüzünden çıkan kirişin üzerinde
F63 - Ponte di Rialto'nun kuzeybatı tarafındaki direğin tepesinde

F64 - Kanala bakan kirişlerden birinin üzerinde
F65 - Kanal ağzının yakınındaki kirişin üzerinde
F66 - İki bina arasındaki kirişin üzerinde
F67 - İki bina arasındaki kiriş ve tahtalardan oluşmuş köprünün üzerinde
F68 - Kemerlerin üst tarafındaki kirişin üzerinde
F69 - Geminin direklerinden birisinin tepesinde
F70 - Güneydeki binadan çıkan kirişlerden birinin üzerinde
F71 - Bahçe alanının hemen kuzeyindeki binanın, penceresiz batı yüzünde
F72 - Binanın köşesinden çıkan kirişlerden birinin üzerinde

F73 - Köprünün üzerine uzanacak şekilde çıkmış kirişin üzerinde
F74 - San Marco'ya giden köprünün yanındaki balkonda
F75 - Demirci binasının hemen yukarısında, çatıya yakın bir kirişin üzerinde
F76 - Dar kanalın ortasındaki mavi, beyaz direğin üzerinde
F77 - İki binanın arasında kalan balkonda
F78 - Üç binanın arasındaki ara sokağın ortasında bulunan kirişin üzerinde
F79 - Kanala bakan binadan çıkan kirişin üzerinde
F80 - Basilica di San Marco'nun çatısındaki kubbelerin kuzeyindeki vincin tepesinde
F81 - Geniş kanala bakan kirişin üzerinde



F82 - Etrafında üç vinç olan alçak binadan çıkan kirişin üzerinde
F83 - Kanalın yanındaki binanın doğu yüzündeki kirişin üzerinde
F84 - Köprünün üzerindeki tahta yapının tepesinde
F85 - Castello ve San Marco sınırının hemen doğusundaki binanın batı yüzünde
F86 - Köprünün yakınındaki iskelenin tepesinde
F87 - Demirci binasının tam üstündeki kirişin üzerinde
F88 - Terzinin hemen kuzeyindeki kirişin üzerinde
F89 - İki binayı birbirine bağlayan tahta köprünün üzerinde
F90 - Nöbetçi kulesinden çıkan kirişin üzerinde
F91 - Avluya bakan kirişin üzerinde
F92 - İki binayı birbirine bağlayan kemerin üzerinde
F93 - Denize dökülen kanaldaki direklerden birinin üzerinde
F94 - Sanat simsarının bulunduğu sokağın tam karşısındaki binadan çıkan kirişin üzerinde
F95 - Vincin tepesinde
F96 - Köprünün yanındaki binanın güney yüzündeki platformun üzerinde
F97 - Tahtayla kaplı kapı ve üç varilin bulunduğu sokağın hemen üst kısmında, kirişin üzerinde
F98 - Denize bakan kirişlerden birinin üzerinde, ahşap balkonun hemen yanında
F99 - Dar ara sokağın yukarısındaki kirişin üzerinde
F100 - Denize bakan kirişin üzerinde

G14 - Ponte di Rialto: Köprünün altından yüzerek geçin ve doğu tarafına doğru yüzmeye devam edin. Duvarda örümcek şeklindeki Glyph'i göreceksiniz.
G15 - San Giacomo di Rialto: Kilisenin güney yüzünden çatıya tırmanın, Glyph'i çan kulesiyle kubbe arasındaki duvarda bulacaksınız.
G16 - Gilda dei Ladri di Venezia: Nöbetçilerin oradaki ana kemerden, Antonio'nun kapısının hemen sağından tırmanın ve sola bakın.
G17 - Torre Dell'Orologio: Torre'nin çatısındaki platforma, saatin üst kısmına tırmanın. Glyph yerde duruyor ama Eagle Vision kullanmadan görmeniz pek de mümkün değil.
G18 - Campanile di San Marco: Kulenin tepesine tırmanın ve yukarıdaki bölmeye girin. Glyph zeminde sizi bekliyor.
G19 - San Pietro di Castello: Katedralin doğu tarafından tırmanmaya başlayın. Yukarı doğru çıkarken duvarda Glyph'i göreceksiniz.
G20 - Scuola Grande di San Marco: Scuola'nın güney yüzünden yukarı tırmanın ve dekoratif kemerin arkasına geçin. Eğer Glyph'i görmekte zorlanıyorsanız Night Vision kullanın.



ASSASSIN'S CREED II
THE TRUTH BULMACASI

DEMEK 20 GLYPH'İ DE TOPLADINIZ? O HALDE THE TRUTH BULMACASINI ÇÖZMEYE BAŞLAYABİLİRSİNİZ

Bulmaca 1 : In the Beginning

Bu ilk bulmaca yapmanız gereken içinde elma bulunan resimleri seçmek. Yani 3, 5, 6, 7 ve 9. resimler (The Fall, Hercules in the Garden of Hesperides, Atalanta and Hipornenes, Judgement of Paris, Idun and the Apples)

Bulmaca 2 : Sixty-Four Squares

Çok kolay bir halka bulmacası. Çevirebileceğiniz altı halka bulunuyor, portreleri oluşturmak için en içteki halkadan başlayıp dış halkalara doğru ilerleyin.

Bulmaca 3 : Descendants

Buradaki üç resimde de Eden parçasını bulmanız gerek. Kızılötesine geçerek resimleri dikkatlice inceleyin, Eden parçası mekanik bir küre şeklinde. İlki Roosevelt'in dizinin alt tarafında, ikincisi Houdini'nin kafasının alt tarafında, üçüncüsü ise Gandhi'nin bastonunun tepesinde.

Bulmaca 4 : Infinite Knowledge

Yine bir gizli nesne bulma bulmacası, aradığınız nesneleri bulmanız için cümlelerdeki ipuçlarını değerlendirmeniz gerek.

Bulmanız gereken nesneler ilk resimdeki askerin sırtındaki alev silahı, ikinci resimdeki arka planda çömelmiş askerin miğferi, üçüncü resimdeki subayların hemen arkasındaki havaya kaldırılmış tüfek ve son resimdeki sağ taraftaki figürün elindeki Eden parçası.

Bulmaca 5 : Instruments of Power

İlk seride verilen ipucu 'cut' yani 'kesmek' olduğu için bu sefer de içinde kılıç bulunan resimleri seçeceğiz. Yani 2, 6, 8 ve 9. resimler (Perseus, Attila the Hun, King Arthur, Sigmund, Joan of Arc).

İkinci serideki ipucu 'lean', yani 'dayanmak'. İçinde asa olan resimleri seçmeliyiz. Yani 3, 6, 8, 9 ve 10. resimler (Shabataka, Peter, Moses, John the Baptist, Alexander the Great).

Bulmaca 6 : Brothers

İlkine göre daha zor bir halka bulmacası çünkü bazı halkalar diğerlerine bağlı, yani onları döndürdüğünüzde bağlı oldukları halkalar da dönüyor.

Birinci sette ilk halkayı sola doğru iki kere, ikinci halkayı sola doğru üç kere, dördüncü halkayı sağa doğru bir kere, beşinci halkayı sağa doğru üç kere döndürün. Artık son halkayı ayarlayabilirsiniz.

İkinci sette ilk halkayı sola doğru üç kere, üçüncü halkayı sola doğru bir kere, dördüncü halkayı sola doğru dört kere, beşinci halkayı sağa doğru bir kere döndürün. Son halkayı ayarlayın.

Üçüncü sette ilk halkayı sola doğru üç kere, ikinci halkayı sağa doğru iki kere, üçüncü halkayı sağa doğru bir kere, dördüncü halkayı sağa doğru yedi kere, beşinci halkayı sola doğru bir kere, ikinci halkayı sola doğru üç kere döndürün.

Dördüncü sette üçüncü halkayı sağa doğru bir kere, beşinci halkayı sola doğru iki kere, dördüncü halkayı sola doğru iki kere, ikinci halkayı sağa doğru altı kere döndürün. Birinci halkayı ayarlayın.

Bulmaca 7 : Keep on Seeking, And You Shall Find

İlk resim bulma kısmındaki ipucu 'red', yani 'kırmızı', dolayısıyla kırmızının ön plana çıktığı resimleri arıyoruz. Doğru resimler 1, 2, 3, 5 ve 6 (Christ Disrobed, Joseph, Jesus Christ, David and Goliath, Jason).

Bu kısmı çözdükten sonra karşınıza yine gizli resim yakalama bulmacası gelecek. Burada da hedeflemeniz gereken kısım İsa'nın bacağının sağ tarafında kalan yer. Yaklaştığınızda sinyal sizi yönlendirecek zaten.

Bulmaca 8 : Martyrs

Aradığınız Eden parçaları ilk resimde Czar Nicholas'ın asasında, ikinci resimde ise Joan of Arc'ın kılıcının alt kısmında.

Bulmacanın ikinci kısmında aleve tıklayın ve sol taraftaki Joan of Arc resminin üzerine sürükleyin. Sonra da Rasputin'in resmine tıklayın ve Czar Nicholas'ın üzerine götürün.

Bulmaca 9 : Hat Trick

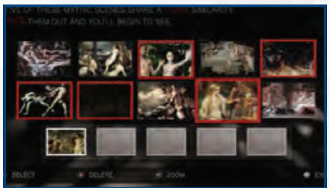
İlk resimde Eden parçasını Houdini'nin pardösüsünün üzerinde, ikinci resimde ise Ghandi'nin göğsünde bulacaksınız.

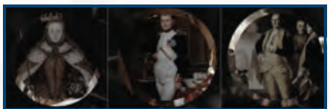
Bulmacanın ikinci kısmında 6=1 ile oldukça bariz bir ipucu verilmiş. Rakam tekerini 6 ile 1 eşleşecek şekilde döndürün ve rakamlara uygun biçimde şifreyi girin (867 = 312)

Bulmaca 10 : Apollo

İlk resimde ayın alt kısmının solundaki uzay boşluğunu tarayarak uzay aracını bulmalısınız (ipucu olan Eagle aracın ismi).

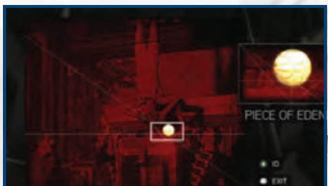
İkinci kısımda yine halka bulmacasıyla karşılaşacaksınız. Beşinci halkayı sola doğru altı kere, ikinci halkayı sola doğru dört kere, dördüncü halkayı sağa doğru üç kere, üçüncü halkayı sola doğru beş kere döndürün. Birinci halkayı döndürerek bulmacayı tamamlayın.


Bulmaca 1


Bulmaca 2



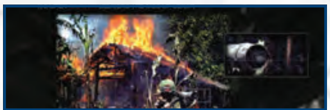
Bulmaca 3 (resim 1)



Bulmaca 3 (resim 2)

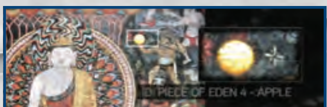


Bulmaca 3 (resim3)

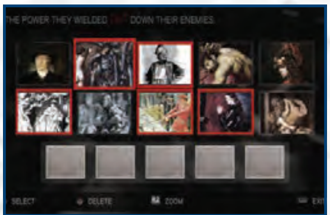

Bulmaca 4 (resim 1)

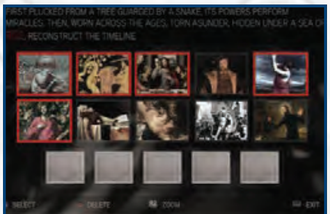

Bulmaca 4 (resim 2)

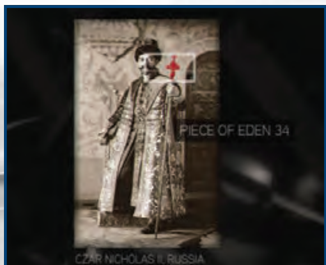

Bulmaca 4 (resim 3)



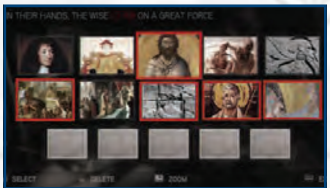
Bulmaca 4 (resim 4)

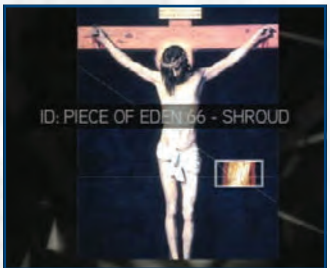

Bulmaca 5 (resim 1)


Bulmaca 7 (resim 1)



Bulmaca 8 (resim 1)


Bulmaca 5 (resim 2)



Bulmaca 7 (resim 2)



Bulmaca 8 (resim 2)

Üçüncü kısımda yine resim avlama var. Burada aradığınız parça bayrağın alt kısmıyla astronotun ayağının arasında bulunuyor.

Bulmaca 11 : The Inventor

İlk kısımda yapmanız gereken imleci tüm ampullerin üzerinde dolaştırıp hepsini yakmak.

İkinci resimde kulenin hemen altındaki iki pencerenin ortasını hedefleyerek gizli kısmı bulun.

Üçüncü resimde ise imleci Tesla'nın kucağına götürerek Eden parçasını yakalayın.

Bulmaca 12 : Titans of Industry

Yine rakam şifresi bulmacası, bu sefer aradığınız ipucu sol taraftaki beyaz kağıdın üzerinde bulunuyor (4=1). Halkaları uygun biçimde çevirin ve doğru şifreyi girin (917 = 240)

İkinci kısımda geçen bulmacada yaktığınız ampulleri üzerlerine dolar sembolünü götürerek söndürmelisiniz.

Üçüncü kısımda ise resmin ortasındaki yanan küreyi seçmelisiniz.

Rakam şifresi bulmacaları da yavaştan zorlaşmaya başlıyor. İhtiyacınız olan ipucu sol taraftaki arabanın üzerindeki 2 rakamı ve gazetedeki II.. sembolü. 2 ile II.. halkalarını eşleştirerek bulmacayı çözün. Halkadaki boşluklara hangi sembollerin geleceğini tahmin etmelisiniz tabi ki (139 = II. , III , I..)

Bulmaca 13 : "I Am Become Death, the Destroyer of Worlds"

Daha da kazık bir şifre bulmacası. İpuçları kulenin yanındaki 9 sayısı ve bombanın üzerindeki üçgen. Sembolleri eşleştirdiğinizde 2 ve 5'in karşısının boş olduğunu göreceksiniz. Buradaki düzen şu: her bir sembol, kendisinden önce gelen iki sembolün toplamına eşit. Yani kareden sonra kare + çember varsa, kareden önceki sembol çember demektir (2'ye karşılık gelen). 5'e karşılık gelen sembol ise çember + 2 kare oluyor.

Sıradaki ekranda kırmızı düğmeye basın. Şimdi imlecinizin kağıdın üzerinde dolaştırın ve sinyali takip edin. Sinyallerin arttığı yeri tarayarak bulmacayı çözün.

Bulmaca 14 : Bloodlines

Bu resim bulma oyununda verilen ipucu bize tanrılarla insanların bir arada bulunduğu resimleri bulmamızı söylüyor. Doğru resimler 1, 4, 6, 7 ve 10 (Jupiter and Io, Danae Visited by Zeus, Cupid and Psyche, Leda and the Swan, Rape of Europa)

Bulmaca 15 : Guardians

İyice zorlu bir halka bulmacası. Üçüncü halkayı sağa doğru iki kere, birinci halkayı sağa doğru dört kere, dördüncü halkayı sağa doğru beş kere, birinci halkayı sola doğru beş kere, ikinci halkayı sola doğru beş kere, beşinci halkayı sağa doğru beş kere döndürün.

İkinci kısımda sadece Assassin logosunu hedeflerin üzerinde dolaştırmanız gerekiyor.

Bulmaca 16 : The Cavalry

İmleci diğer kelimelerden uzak durarak Tunguska kelimesinin üzerine götürün.

İkinci resimde asayı alın ve Tesla'nın resminin üzerine götürün.

Bulmaca 17 : The Bunker

Süper bir şifre bulmacası daha. Resimlerde göreceğiniz ipuçları 4 sayısı ve < işareti. Bu iki sembolü eşleştirdikten sonra 1 ve 7'ye karşılık gelen sembolleri bulmak için düzeni anlamamız gerekli. Sembollerdeki köşeli dönüşlerin sayısı sürekli olarak bir artıyor. Yani O sembolünde 0 köşeli dönüş var, < sembolünde 1 köşeli dönüş var. Yani 7'ye karşılık 4 köşeli dönüş, 9'a karşılık ise 6 köşeli dönüş olmalı.

İkinci resimde sağ üstteki evin üzerindeki Assassin sembolünü bulmalısınız.

Bulmaca 18 : Synapses

İşte oyunun en kazık şifre bulmacası, bunu çözmeye çalışırken muhtemelen oldukça terleyeceksiniz. Sağ alttaki beyin röntgenlerinin arasında 5 sayısını ve Sümer dilince 1 sayısına karşılık gelen sembolü göreceksiniz (ağaca benzeyen sembol). Bu ikisini eşleştirin, şimdi sırada boşlukları doldurmak için düzeni anlamak var. Sol tarafta 1 + 2 + 6 + 2 + 1 + 5 diye giden bir kısım görüyorsunuz. İşte ipucu bu. Sayıları toplaya toplaya ilerliyoruz. Yani (1+2=3), (3+6=9), (9+2=11), (11+1=12), (12+5=17), (17+3=20), (20+5=25), (25+6=31), (31+4=35). Sümer alfabesine dönecek olursak ağaçlar 1 ile 9 arasını, < sembolü ise 10 sayısını temsil ediyor. Yani 0'a karşılık gelen 17 (< + 7 ağaç), 3'e karşılık gelen ise 31 (3 < + 1 ağaç).

Bu kazık bulmacanın ardından yapmanız gereken tek şey imleci nörotransmitterlerin üzerinde dolaştırmak.

Bulmaca 19 : The Fourth Day

Burada güneşi konu alan resimleri seçmemiz gerekiyor. Yani 2, 3, 5, 8 ve 9. resimler (Nazca Textile, Aztec Calendar Stone, The Eastern Gate, Book of the Dead, Sistine Chapel Ceiling Fresco).

İkinci resimde ise güneşin sol alt kısmındaki minik Dünya resmini bulmanız gerekli.

Bulmaca 20 : The Origin of the Species

Ve işte son halka bulmacası. Beşinci halkayı sağa doğru on kere, dördüncü halkayı sola doğru iki kere, üçüncü halkayı sağa doğru iki kere, ikinci halkayı sağa doğru beş kere, ilk halkayı sola doğru üç kere döndürün.

Resmin üst kısmındaki gözü seçin.
Bu şifre bulmacasını görünce gözünüz feci biçimde korkmuş olabilir, ama gerek yok. İpucu aşağıda verilmiş zaten: "her şeye izin var". Rasgele karşılıklar seçerek bulmacayı geçebilirsiniz.

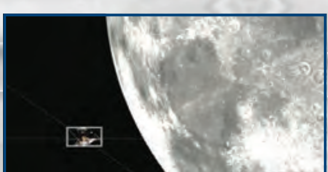
Son bulmacada ise imlecinizle kemiklerin yerlerini değiştirerek insan figürü oluşturmanız gerekiyor. İşte bu kadar, artık Subject 16'nın Truth videosunu seyredebilirsiniz.

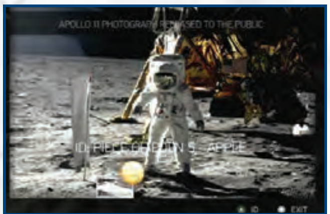

Bulmaca 9 (resim 1)

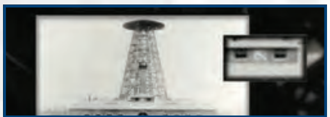

Bulmaca 9 (resim 2)

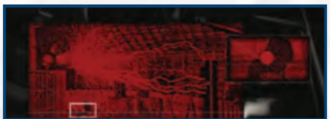


Bulmaca 9 (resim 3)


Bulmaca 10 (resim 1)


Bulmaca 10 (resim 2)


Bulmaca 11 (resim 1)

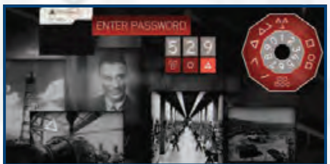

Bulmaca 11 (resim 2)



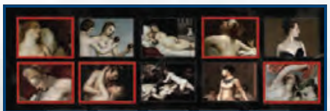
Bulmaca 12 (resim 1)

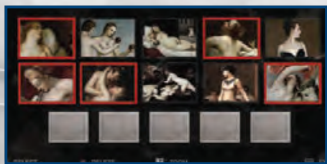


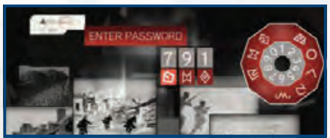
Bulmaca 12 (resim 2)



Bulmaca 13 (resim 1)

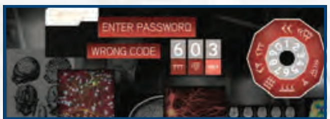

Bulmaca 14 (resim 1)


Bulmaca 14

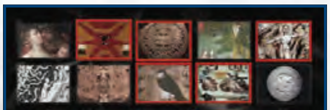


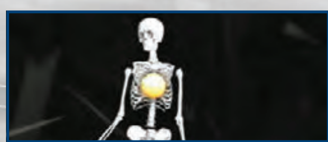
Bulmaca 17 (resim 1)


Bulmaca 17 (resim 2)



Bulmaca 18


Bulmaca 19 (resim 1)


Bulmaca 20

ORGANIZE SANAYİ





YALNIZ

Geçen ay yazdığım giriş yazısını okuyorken böbürlendim birden, “ne güzel söylemişim” diyerek. Ama bir şeyleri eksik bırakmış olmanın sıkıntısı da var içimde. Sonuçta burası enteresan bir mekân. Yaptığımız iş de hesap kitap işi, salt matematik gibi görünüyor bir yandan. Önce ortaya çıkacak ürünün teknik resimleri çizilir, montaj resmi çizilir, malzeme belirlenir, neyi nerede yapacağına karar verir usta. Hesaplanır, işaretlenir, delinir, vargele bağlanır, tornadan geçirilir vs vs. Bir dünya iş vardır yapacak. Usta gider çırak gelir, çırak gider usta gelir. Bir çay demlenir, sanki çok matah bir iş yaparmış gibi ince bellide, kapının önüne çöküp içilir. Ama tüm olan biteni anlatmak için yeterli değildir bunlar. Kir olur, pas olur, sıkıntı olur. Atölyede olmayan tek şey politikadır. Ustayla çırağı rahat rahat paylaşır her şeyi. Ayak oyunlarına, içten pazarlığa gerek yoktur. Herkes olduğu gibidir. Güzeldir atölye, bunu içine çekebildiğin anlarda. Keyiflidir, evdir. Neyse, öyledir işte.

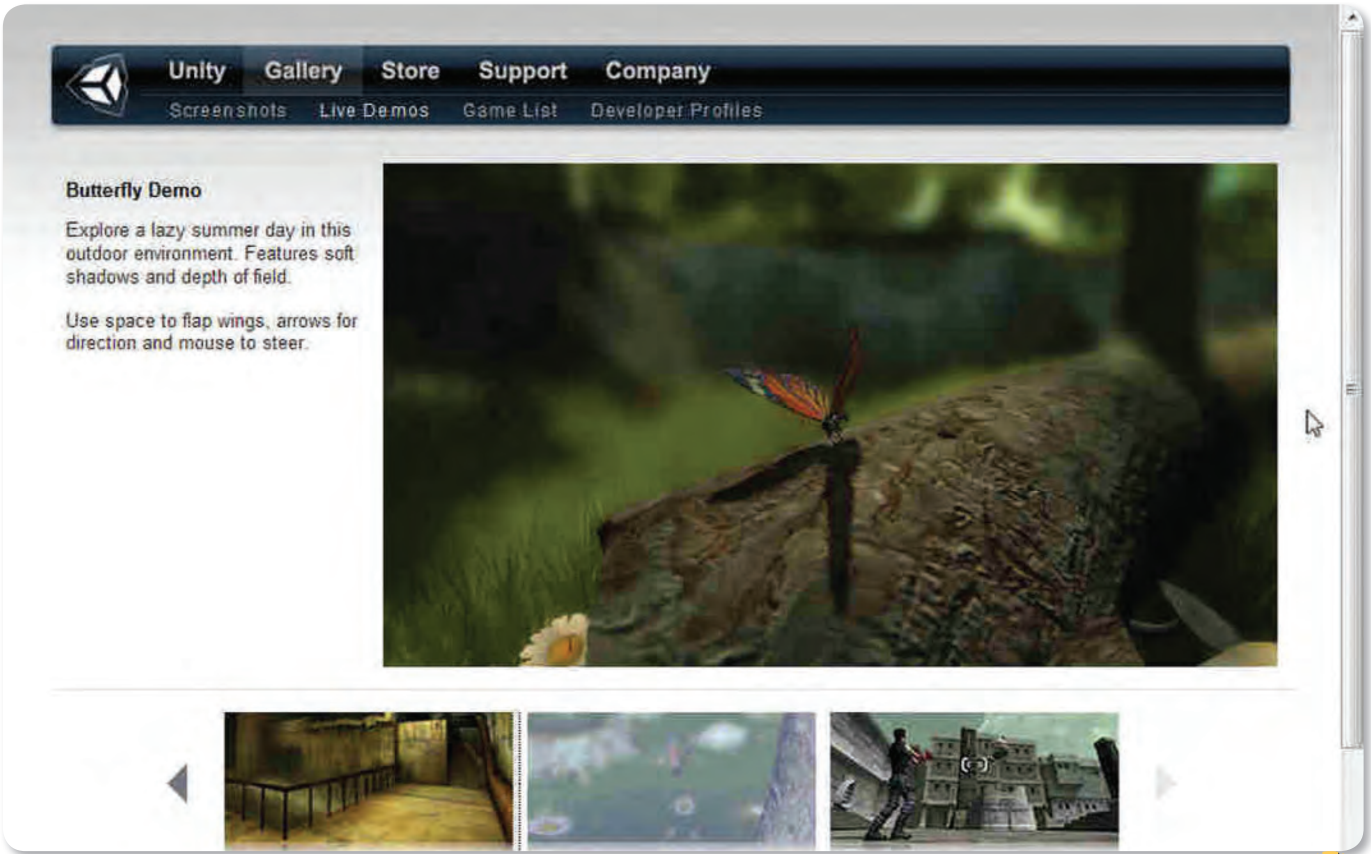
KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

Unity 3D

MERHABA ESKİ DOST

Unity 3D'den size uzun süre önce bahsetmiştim, çok uzun süre önce hem de. O zamandan beri ben de pek uğramadım sitelerine. Bakamadım ne yaptılar ne ettiler diye. Multiplatform oyun geliştirme aracımız bir hayli yol kat etmiş anlaşılan. Unity kullanılarak yapılan bazı oyunlar Steam üstünden satışa bile çıkmış. 3.1MB büyüklüğündeki unity motorunu kurduktan sonra, internet tarayıcınızın içinde olan bitenlere inanmakta güçlük çekeceğiniz hale dahi gelmiş. 80-90MB'lık demoları indirip denediğimdeyse vay be dedim. Boş vaktiniz mi var, sıkıldınız mı? Alın size kurcalayacak bir şeyler. Demoları indirmeseniz bile yapılanlara bir göz atmanızda fayda var. Kelebek demosu bile yetti bana. Meraklısına, unity3d.com.



OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr

Husqvarna's Automower Color Collection

RENGÂRENK, TAM OTOMATİK

CES 2010'da gördüğümüz, evde kendi başına dolaşarak temizlik yapan elektrik makinesinden sonra, bahçelerimiz de Husqvarna's Automower Color Collection'la (HACC) şenleniyor. Dünyayı oluşturan dört elementi (ateş, su, toprak, hava) (tahta?-KA) sembolize eden dört farklı renkle (turuncu, mavi, kahverengi, beyaz) gelen HACC, çimlerin altına yerleştirilen alıcılarla yolunu buluyor. Prize takılarak şarj edilen ürünün, bunun yanında güneş enerjisini depolayabilen bir versiyonu da bulunuyor. Aynı zamanda yağmur altında çalışmaya da ses çıkarmayan HACC'ın fiyatı boyut ve özelliklerine göre 1300 ile 3000 dolar arasında değişiyor. Bizim kapıcıyla, bahçıvana kesin lazım böyle bir şey.



Superonline'dan Tarihi Zam!

FİBERİNİ SEVEN %290 DAHA FAZLA ÖDEYECEK

Altyapı sorunları yüzünden ADSL'in bir türlü istenen hizmet seviyesine gelemediği ülkemizde, Fiber İnternet küçük bir azınlığın erişebildiği ama doğru düzgün bir servisti. Ancak Superonline cicim aylarının bittiğine karar vermiş olmalı ki tarihi bir zamla bu servisin ışığını kısmaya hazırlanıyor.

Mevcut "limitsiz" paketlere "adil kullanım koşulu" diye bir kulp geçirerek kota getiren Superonline, aynı paketlerin kotasız halini de "Propaket" adı altında %290'a varan zamlarla yeniden piyasaya sürüyor.

En popüler paketlerden bir tanesi olan "20Mbps limitsiz" daha önce 69TL iken, artık bu hızda kotasız kullanmak isteyenler 199TL ödemek zorunda. Eğer 69TL'lik pakete devam ederseniz de aylık 100GB trafikle sınırlanacaksınız.

Superonline, çağrı merkezini arayıp bu zammın sebebini soranlara "kimi kullanıcılar aylık 3TB'ı bulan trafik yaratıp diğer kullanıcıların hızını düşürüyor. Kullanıcılar arasında adil kullanım şartı yaratmak istiyoruz" şeklinde açıklama yapsa da bunun kullanıcıları tatmin ettiği yok. Çünkü Fiber İnternet kullanıcılarının bugüne kadar böyle bir hız sorunu olmamıştı ve sistem gayet güzel işliyordu. Ama görünen o ki, Superonline masrafları kısıp gelirleri artırmayı hedefliyor. Böylece yurdumun son düzgün internet servisi de tarihe karışıyor.



InVisage'dan Yeni Teknoloji

DİJİTAL KAMERALARIN SONU MU GELİYOR?

Cep telefonumuzla fotoğraf çekerken, genelde istediğimiz sonucu alamayız. Bu yüzden de, sonucu gördükten hemen sonra dijital fotoğraf makinelerimize sarılırız. California tabanlı bir şirket olan InVisage son üç senedir bu durumu değiştirmek için uğraşıyormuş meğerse. Piyasadaki telefon mercekleriinin dışarıdan gelen ışığın çoğunu heba ettiğini ileri süren firmanın geliştirdiği QuantumFilm teknolojisi, kameranın resim sensörünü kaplıyor ve ışığın %95'ini tutabiliyor. Böylece özellikle loş ışıkta, şu anki telefon kameralarına oranla dört kat daha kaliteli resimler çekebiliyorsunuz. Hem de üretici firmaya göre, halihazırda kullanılana göre çok daha ucuz bir teknoloji bu. QuantumFilm teknolojisini kullanacak ürünlerin, 2011'in ilk çeyreğinde raflarda yerini alacağı düşünülüyor. Onlar düşünürken biz fotoğraf makinesi denen çağ dışı cihazlarımızı kullanmaya devam edelim.





iPad Pilleri Değişmeyecek

ÖLÜ PİLLERE YENİ İPAD

iPhone'un pil değişim politikası hakkında bilgi vermediği için hâlâ tüketicilerin açtığı davalarla uğraşan Apple dersini almış olacak ki, yeni ürünün pil değişim politikasını açıklamakta gecikmedi. Apple'ın açıklamasına göre, iPad'in pili kullanılmaz hale geldiğinde $99 ödeyerek yeni bir iPad ile değiştirmek zorunda kalacak kullanıcılar. Tabii bu durumda değişime girecek iPad'in de iyi durumda olması gerekiyor. 'İyi durum'dan kasıt ne, o bilinmiyor yalnız. Değişimden önce her türlü veri iTunes ile yedeklenebileceği için de herhangi bir kayıp olmayacak. Apple'a göre birkaç yıllık ömrü olan piller öldüğünde, yeni iPad bir hafta içinde gelecek ve işlem Apple servisi aranarak da gerçekleşebilecek. Uykudan önce programını dinlediniz, tatlı rüyalar.



Lenovo ThinkPad Edge

THINKPAD OYUNCULARLA DA BULUŞUYOR MU?

Düşün, düşün, düşün nereye kadar arkadaş? Lenovo da nereye kadar demiş olacak ki, IBM zamanından gelme ThinkPad tasarımını değiştirivermiş. İyi de yapmış. Çünkü çalışanlar içindi, kurumsaldı ve sıkıcıydı eski tasarımı.

ThinkPad Edge'in büyük değişikliği gözlerimizi şenlendiren cinsten. Daha ince, daha zarif, daha taşınası bir hali var. Çok mu eğlenceli görüntüsü? Hayır. Ama önceki halinden daha eğlenceli olduğu kesin. Birkaç renk tercihimiz bulunmasına rağmen, Organize Sanayi'ye nedense yine en standart renk olan piyano siyahı geldi. Parlak ve dümdüz üst kapağın üstünde, sağ köşeye konuşlanmış çapraz bir ThinkPad logosu dışında bir şey yok. İ harfinin noktası sistem durumunu bildiren bir LED aynı zamanda. Gri, şık bir şerit hem üst kapağın hem de alt kısmın üç yanını dolanıyor şık şıkıdım. Ürünün tasarımında eğreti duran tek şey arka panelde çıkıntı yapan pil. Sistem konfigürasyonları biraz arttığından pili büyük tutalım demişler ve pil tasarımında bir değişikliğe gitmemişler anlaşılan, sorun değil. 9 hücreli, kolay değil. Sağ yan panelde DVD sürücü, 2 USB bağlantısı ve adaptör girişi yer alıyor. Sol yan paneldeyse HDMI, Ethernet, ESATA+USB, tek bir ses ve VGA bağlantısı yer alıyor. Arka panele pilin sağ tarafında da bir USB bağlantısı sıkıştırıvermiş Lenovo. Pilin sol tarafındaysa ızgaralar yer alıyor ve sol yan panelde devam ediyor. Her şeyden bahsettik mi? Ettik sanırım. Kaldıralım bakalım kapağı, ne çıkacak altından.

Amaaaan, hayır ya. ThinkPad kırmızısı, ühü. Yok yok tüm klavye değil, Touch Pad'in üstünde standart çizgiler var sadece. Sevmiyorum bu çizgileri, ne yapayım. TrackPoint de kıpkırmızı sırıtıyor. Neyse işimize bakalım. ThinkPad Edge 15.6" 1366x768 çözünürlüğe sahip kaliteli bir LCD kullanıyor. Klavye örtüsü eski ThinkPad'lerden alıştığımız üzere rahat ve geniş. Tuşların üstündeki harfler sanki daha bir iri görünüyor gözüme bu sadelikte. Açma kapama düğmesi dışında bir tuş yok klavyenin çevresinde de. Sağ altta, üst kapaktakinin aynısından bir ThinkPad logosu var, yine LED'li. Altına fazladan EDGE yazısı oyulmuş. Budur.

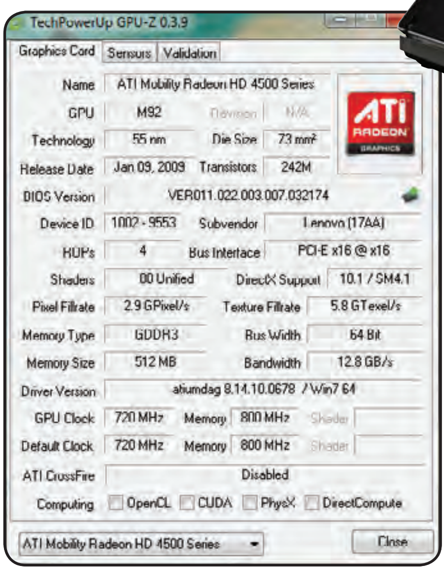
Peki genel tasarımı dışında ThinkPad Edge'i özel yapan bir şey yok mu? Uzun uzun saydıracaksınız bana yine di mi? Eh sayalım madem. Yeni Intel işlemcileri kullanıyor Edge. İncelediğimiz model i5-430M işlemci, 4GB DDR3 bellek, 320GB sabit disk, ATI Mobility Radeon HD 4500 Series bir ekran kartına ve BluRay okuyucuya sahipti. Ürün Windows 7 Professional 64bit sürümüyle geliyor. Masaüstü performansı oldukça yüksek. Ses konusunda ne yazık ki daha önce incelediğimiz Lenovo'lar kadar başarılı değil; ama bir kulaklıkla bu sorununuzu ortadan kaldırabilirsiniz.

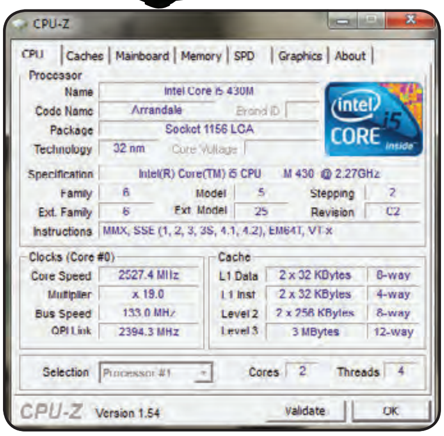
Ürünün şık tasarımı dışında 2 önemli özelliği var. Öncelikle kablosuz bağlantı becerileri. Ürünün teknik özelliklerine baktığınızda wireless altında 802.11agn+802.16e WiMAX wireless yazıyor. Ülkemizde çok yaygın olmayan, 2002 yılından beri geliştirilmeye devam eden ve geniş alanlara yüksek hızda kablosuz internet bağlantısı sağlayan WiMAX teknolojisinden daha önce de bahsetmiştik. Hava alanlarında sıkça rastladığımız teknoloji, özellikle sık sık uluslar arası seyahat eden kullanıcıların zor durumlara düşmesine engel oluyor. Ürünün ikinci ve bizi daha bir vuran özelliğiyse oyun performansı. Daha önce ThinkPad serisi bir üründe, ne böyle bir ekran kartına rastladık ne de böyle bir oyun performansına. Testlerimizi mümkün olan en yüksek ayarlarda gerçekleştirdiğimizden biraz canına okundu ürünün haliyle. Ancak orta, üst arası ayarlarda test oyunlarını sıkılmadan, bunalmadan, takılmadan oynayabildim. "İş için" dediğimiz ThinkPad Edge bir anda oyun makinesine dönüşüverdi.

ThinkPad Edge hiç beklemediğimiz şekilde hoşumuza gitti, mutlu etti bizi (özellikle de Tuğbek'i, abi bırak senin değil o). Hoş tasarımı, yüksek performansı ve uygun fiyatıyla dört dörtlük bir dizüstü bilgisayarı Lenovo'dan yine. Hayırlı uğurlu olsun.

LENOVO THINKPAD EDGE		
Far Cry 2	15,08	
World in Conflict	14	
Unreal Tournament III	44	
Crysis Warhead	6,52	
Grand Theft Auto IV	17,54	
3DMark Vantage	CPU	7217
	GPU	564
	Total	H656







İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 5 ★★★★★

Artılar: Daha şık tasarım, WiMAX, yüksek performans

Eksiler: Çizilmez diyorlar ama çiziliyor

Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr

Fiyatı: 1299$ + KD

Plantronics GameCom 777

DOLBY 5.1 SURROUND SES KULAKLARINIZDA –MERT YİĞİT DOĞRU

Kablolu, kablosuz, ses kartlı, hedeli, hödölü milyon tane kulaklık doldu piyasa. Bir dönem profesyonel oyuncuların ciddi şekilde ilgi gösterdiği Plantronics de "bakın biz hala buradayız" demeye çalıştı bu ay, eski günleri anmamızın üstüne.

GameCom 777 harici bir ses kartıyla geliyor. Alıştığınız ses kalitesini gittiğiniz her yerde yaşayabilmeniz açısından bu oldukça avantajlı. GameCom777'ye Dolby 5.1 Surround ses özelliği kazandıran bu harici ses kartı, ürünü benzerlerinden ayıran en büyük özellik diyebiliriz. Böylece nereye giderseniz gidin ses kalitenizi hep yükseklerde tutarken, bir de üstüne 5.1 ses desteğiyle oyun keyfinizi de katlamış oluyorsunuz. E daha ne olsun?

GameCom 777'nin tasarımında en çok hoşuma giden şey mikrofon oldu. Mikrofon, yuvasındayken fark edilmesi neredeyse imkânsız hale geliyor. Ürünü ilk kez elinize aldığınızda, bunun mikrofonsuz bir kulaklık olduğunu sanmanız bile olası. Mikrofonu bulup kulaklığı taktığımdaysa, ilk olarak tacı kafamı biraz sıkıyor gibi geldi ama bu duruma alışmam pek sürmedi ve uzun süreli kullanımda, kulağımın ufaktan pişmesi haricinde herhangi bir sorunla karşılaşmadım. Başınıza temas eden yastık da uzun süreli kullanımda ürünün konforunu artıran bir unsur. Kulağınızın tamamını içine alan geniş yastıklar dış dünyayla bağlantıyı koparmanızda da büyük rol oynuyor. Siz dış dünyayla bağlantınızı kestiğiniz sırada, dış dünya için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil maalesef. Dışarıya fazlaca ses vermesi yüzünden, "kıs şunu biraz" tepkisi alabilirsiniz; ancak siz bu tepkiyi duyamadığınız için tek taraflı iletişimin sonuçlarına göğüs germek zorunda kalabilirsiniz. Gecenin sessizliğinde fazla açmayın sesi derim.

GameCom 777'nin USB ses kartını aradan çıkartıp, direkt olarak her türlü cihazla da kullanılabiliyorsunuz. Yani 'ille de ses kartımı isterim!' diye tutturmuyor size. Ses kalitesi olarak da isteneni sonuna kadar veren ürün, Dolby Surround destekli bir oyunda kullanıldığı zaman tam anlamıyla eksiksiz hale geliyor. Size de oyunların tadını çıkartmak kalıyor.

Sonuç olarak Plantronics GameCom 777, yanında gelen harici ses kartı ve bu kartın desteklediği Dolby 5.1 Surround ses teknolojisiyle oyuncuları rahatlıkla tatmin edebilecek bir ürün. Uzun kullanımlarda kulaklarınızı biraz pişirmesine katlanabilir ve dışarıya verdiği ses konusunda etrafınızdakileri ikna edebilirseniz bu ürünü alıp gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz -ki böyle söylediğime de pek bakmayın, bunlar öyle pek abartılacak eksiler değil.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Dolby 5.1 Surround desteği, ses kalitesi
Eksiler: Dışarı ses vermesi, kulağınızı ufaktan pişirmesi
Üretim: Plantronics www.plantronics.com
Fiyatı: 97$ + KDV

BrainPort

DİL İLE GÖRMEK

Görme engelliler için mutlu bir haberimiz var: Dilinizi kullanarak kısmen de olsa görmeyi sağlayan bir cihaz geliştiriliyor: Brainport. bir Bir gözlükten ve dilinizin üzerine yerleştirdiğiniz, gözlüğe bağlı ikinci bir parçadan oluşuyor BrainPort. Gözlük camlarının ardındaki kameralardan topladığı görsel bilgiyi elektrik sinyalleri olarak dilinize yansıtmak suretiyle çalışan ürün, şu anda prototip. 2007'de Irak'ta gözlerini yitiren 24 yaşındaki Craig Lundberg'e göre cihazın verdiği his 9 voltluk bir pili dilinize değdirmekle ya da patlayan şekerler yemekle aynı. Savunma Bakanlığı'nın cihazın deneme süreci için kendini seçmesinden mutlu olan Lundberg, BrainPort'un şimdiden hayatını değiştirdiğini söylüyor: 'Bu cihaz sayesinde artık nesnelere rahatlıkla ulaşıp, ortalığı dağıtmadan onları elime alabiliyorum.' Haber biraz Amerikanvari olsa da çeşitli sebeplerden dolayı görme yetisini yitirmiş insanlara bir faydası olur umarım.











Enhanced Vision System

GENERAL MOTORS'DAN YENİ TEKNOLOJİLER



Şimdiye kadar otomobil üreticilerinin bazı göstergeleri ön cama taşıdığına şahit olmuştuk. Sürücülerin gözlerini yoldan ayırmadan gerekli bilgileri ön cam üzerinden takip etmesi güvenliğe katkıda bulunuyordu ama daha çok bir lüks unsuruydu. General Motors'un (GM) yeni teknolojisi Enhanced Vision System (EVS) ise güvenlik konusunda çığır açacak nitelikte bir teknoloji. Barındırdığı gece görüş, kızılötesi ve radar gibi teknolojilerden topladığı verileri birleştirerek yol kenarlarını, tabelaları ve etraftaki herhangi bir canlıyı ekran üzerinde işaretliyor. Özellikle görüşün kısıtlı olduğu zamanlarda sürücünün gözünden bir şey kaçmaması hedefleniyor böylece. Araç içi kameralarla aynı zamanda sürücüyü de izleyen sistem, güvenliği en üst seviyede tutuyor. Bunların yanı sıra EVS, GPS'i tahtından edebilecek bir özellikle beraber geliyor. İstediğiniz yeri sisteme bildiriyorsunuz ve EVS size gideceğiniz binayı cam üzerinde işaretliyor. En iyi haberse, bu teknolojinin yakın gelecekte otomobillerde yerini alacağı. Film gibi araba kullanacağız yani. Verilere kendimizi kaptırıp sağa sola toslamasak bari.

A4 Tech X7 XL-760H Anti-Vibrate Oscar Mouse

YİNE X7, YİNE DÜŞÜK FİYAT, YİNE YÜKSEK PERFORMANS -MERT YİĞİT DOĞRU

Bir oyuncu olarak, satın alacağım profesyonel oyuncu ekipmanının fiyat performans oranının yüksek olmasını beklerim haliyle. Aynı performansı veren iki üründen neden pahalısını tercih edeyim ki? Hani bu ekipmanlara ayırabilecek bolca bütçem olsa belki. O nedenle A4 Tech, X7 serisiyle gönlümde taht kurdu diyebilirim. Bu ay da yeni bir X7 fareyle karşıma çıkan firma, tahttaki yerini sağlamlaştırmaya tüm hızıyla devam ediyor *(A4 Tech bir gün dandik ya da ultra pahalı bir ürün yapsa da artık her ürüne aynı girişi yazmaktan kurtulsak-KA).*

Şubat ayında da bir X7 fare incelemiştik hatırlarsanız; X7 XL-750BH. Bu ay Organize Sanayi'ye konuk olan X7 XL-760H de, neredeyse bu fareyle tamamen aynı özellikleri taşıyor. İsimleri bile bir iki rakam ve harf dışında aynı zaten fark ettiyseniz (*kaldı mı dohuz?-Damla*). XL-750BH incelememde anlattığım, fareyi kaldırdığınızda imlecin hareket etmesini engelleyen Anti-Vibrate teknolojisi, makro hazırlamayı çocuk oyuncağı haline getiren Oscar yazılımı falan hepsi yerli yerinde duruyor. USB 2.0'ın tüm nimetlerinden faydalanan ve 1ms tepki süresiyle, düşük USB bağlantısı kullanan farelere göre çok daha hızlı olan XL-760H'de, yine 100-3600DPI arasında ayarları, ürünün sırtında bulunan ve DPI ayarına göre renk değiştiren şeffaf tuşla yapabiliyorsunuz. Yapılan makro ayarlarını, aynı kardeşinde olduğu gibi XL-760H de 64KB'lık hafızasında saklayabiliyor. 3ms tepkime süresi olan X2 tuşu da aynen duruyor, ağırlığının değiştirilemiyor oluşu da. Kutu tasarımı (bir Sam Fisher'ın gözünüzün içine baktığı) bile aynı olan farenin en büyük farkı tasarımında saklı.

Farenin ele oturuşu, XL-750BH'ye göre daha iyi. Fakat solak kullanıcılar için halen uygun değil. Yan tuşları birbirine daha çok yakınlaştırılan tasarım XL-750BH'ye göre ergonomiyi artırmış. Kardeşiyle aynı malzemeden üretilen fare, hem hoş bir dokunma hissi bırakıyor hem de elleri fazla terletmiyor. Son olarak da XL-750BH'nin sarı renkli tasarımına karşın buz mavisi renkte deseniyle XL-760H'nin daha çok hoşuma gittiğini belirteyim. Bu biraz kişisel tercih meselesi tabii. A4 Tech yine yapmış yapacağını. Alıştık artık gerçi. Eğer şimdiye kadar karşınıza çıkan X7 farelerden hiçbirine boyun eğmediyseniz bir de XL-760H'ye göz atın arkadaşlar. Belki aradığınız fare budur *(valla hep aynı giriş, hep aynı sonuç paragrafı bu A4 Tech'lerde, yeter arkadaş-KA).*

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Anti-Vibrate, Oscar'ın nimetleri, fiyat-performans
Eksiler: Ağırlığı değiştirilemiyor
Üretim: A4 Tech www.x7.cn
İthalat: Multimedya www.multimedya.com.tr
Fiyat: 24$ + KDV





Ergotron Neo-Flex LCD Monitör Kolu

AKROBATİK LCD'LER İÇİN -MERT YİĞİT DOĞRU

CRT monitörler eskiden ne kadar çok yer kaplıyordu masalarımızın üstünde. Şimdiyse LCD'lerimiz gittikçe inceliyor. Her ne kadar birçoğunu beğensek de, yine de şikâyet edecek bir şey buluyoruz. Hatta komik duruma düşmek pahasına olsa bile kalkıp hareket kabiliyetlerinden dert yanıyoruz.

Kimi ürünler daha fazla hareket kabiliyeti sunuyor bizlere. Ancak dar alanlarda ya da ufak masalarda çalışmak zorunda olan insanlara pek yararı yok bunun. Sonuçta o ayak, masada yer kaplamaya devam ediyor. Neo-Flex hem yer konusunda hem de hareket kabiliyeti konusunda özgürlüğümüzü artıracak bir ürün olarak karşımıza çıkıyor. Kutusundan tek parça halinde çıkan Neo-Flex'i, üzerinde gelen montaj kelepçesi yardımıyla masanıza sabitleyebiliyorsunuz. İyice sıktığınızda masaya iyice yapışan ürün, ne yaparsanız yapın zerre hareket etmiyor zaten. Bir duvar montaj kiti yok yalnız. İlla masada kullanacaksınız.



8.2kg'a kadar 22" LCD monitörlerinizi Neo-Flex'le kullanabiliyorsunuz. Ürünün kutusundan, VESA montaj standartlarına uygun tüm monitörler için bağlantı aparatları çıkıyor. Ergotron internet sitesinde tüm ürünler için bağlantı listeleri yer alıyor. Monitörünüzün arka panelinde Neo-Flex'le anlaşabilen bağlantı noktaları yoksa, üreticinin modele özgü bir çözümü olup olmadığına bakabilirsiniz. Montaj sonrası LCD monitörünüz yatay ve dikey eksende 180 derece, kendi etrafındaysa 360 derece hareket eder hale geliveriyor. Ekran, masanızdan 42cm yukarıda asılı dururken hareket alanınız da bir hayli genişliyor haliyle.

Metalik rengiyle masaların üstünde fütüristik bir hava estiren Neo-Flex biz oyuncuların, özellikle daha iri monitörler kullanan oyuncuların pek tercih edeceği bir ürün değil. Daha çok kurumlar ve işyerleri için uygun. Hoş, evdeki monitörü havalandırsam süper olurdu. Gerçi Ergotron'un her boyutta monitör için ürünleri mevcut. Akortek sitesine bir daha bakayım ben.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Yüksek hareket kabiliyeti
Eksiler: Duvara montaj özelliği yok
Üretim: Ergotron www.ergotron.com
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyat: 134$ + KDV



FujiFilm Finepix Z700

AYNI ANDA HAVLAYIN, ÇEKİYORUM

FujiFilm, yeni modeli Z700 ile yüz tanıma fonksiyonuna yepyeni bir boyut kazandırdı. Bu yeni model, gülümseme modu benzeri bir teknolojiyle fotoğraf makinesine baktığı anda evcil kedinizin veya köpeğinizin fotoğrafını çekiyor. Fakat kedilerin ve köpeklerin çok hareketli hayvanlar olmasından dolayı, bu özellik bazen işe yarayamayabiliyor. FujiFilm'e göre bu durum, biraz da kedi ve köpeklerin türlerine göre değişiyor. Uyumlu türleri, FujiFilm'in sitesinden bulabileceğiniz 17mm kalınlığındaki 12mp fotoğraf makinesinin diğer bir öne çıkan özelliği de 3.5" ekranı. Fotoğraf makinenize göre evcil hayvan seçersiniz artık.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Dark DS03 Combo Dual Wi-Fi Docking Station

DEPOLAMA ÜRÜNLERİ, TOPLANIN! -MERT YİĞİT DOĞRU

Tüm depolama ürünlerinin tek tip olduğu bir dünyada yaşamak hayatımızı daha da kolaylaştırmaz mıydı? Hani telefonundan MP3 çalarına, PSP'sinden DS'ine kadar tüm cihazlar aynı tür hafıza kartı kullansa mesela? Bu durum, özellikle şu saatten sonra hayalden öteye gidemiyor tabii. Ama neyse ki piyasada kart okuyucular ve Dark DS03 gibi, çeşit çeşit hafıza kartlarımızın yanında, kullanmadığımız HDD'lerimize de kucak açan ürünler var. Hem farklı türde hafıza kartı kullanan ürünleri bilgisayarımızla kullanırken ayrı ayrı boğuşmamış oluyoruz, hem de kullanmadığımız HDD'lerimiz bir işe yaramış oluyor böylece.

Güzel görünmekten ziyade sahip olduğu özelliklere önem veren DS03, doğal olarak tasarım adına fazla bir şey sunmuyor bize. Masanızın üzerine yerleştiğinde, dikkatleri üzerine çekmeden duruyor öyle sessiz sedasız. Ön üst yüzünde iki adet yüksek hızlı USB girişi, yedekleme tuşu ve uyarı ledleri bulunan ürünün, ön yüzünde de açma kapama tuşu ve SIM kart/microSD, T-Flash, MS ve SD kart girişleri bulunuyor. Sırtındaysa bana eski atarilerimin kartuş yuvalarını hatırlatan, hem 2.5" hem de 3.5"lik SATA ve SATA II uyumlu HDD'leriniz için 2 adet yuva bulunuyor. 2TB hafızaya kadar olan HDD'lerinizi bu iki yuvaya yerleştirip kutunun içinden çıkan parmak vidalarla sabitliyorsunuz. Böylece SIM kartınızdaki kişi listesi ve mesajlarınızdan tutun da HDD'nizdeki ve hafıza kartlarınızdaki dosyalarınıza kadar her türlü verinize bilgisayarınızın tek bir USB girişini meşgul ederek ulaşabiliyor ve ürünle gelen yazılımlarla birlikte tek tuşla yedekleyebiliyorsunuz. Tüm bunları Windows PC'nizin yanı sıra Mac'inizle de yapabiliyorsunuz üstelik. Büyük kolaylık. Ürünün ilk HDD slotu USB'nin yanında aynı zamanda hızlı e-SATA bağlantısını (3Gbps) da destekliyor. Burada sorun, aynı anda iki HDD kullanıyorsanız ortaya çıkıyor. Şöyle ki, eğer anakartınızın e-SATA çıkışı port multiplier desteklemiyorsa ya da SATA'dan e-SATA dönüştürücü kullanıyorsanız, iki diske birden ulaşamıyorsunuz. Fakat tersi durumda, bu iki HDD'yi aynı anda kullanabiliyorsunuz ve üründe hem e-SATA hem de USB kontrolcüsü bulunduğundan veri transferinde herhangi bir darboğaz yaşanmıyor.

Ürünün en çok hoşuma giden özelliği, aynı zamanda 802.11 b/g/n destekli kablosuz bir adaptör olması. Böylece hem destekleyen cihazlarla veri transferinizi, hem de kablosuz modeminizle internet keyfinizi kablo derdinden kurtarabiliyorsunuz. Ne kadar az kablo, o kadar az karmaşa.

Sonuç olarak işini iyi yapan bir ürün DS03. Aynı işleri ayrı ayrı yapan birkaç ürünü masaya doldurup bir de onların kablolarıyla uğraşmak yerine, çok daha kullanışlı bir alternatif olarak karşımıza çıkıyor. Eğer bu amaçla bir ürün arıyorsanız ve tasarımla malzeme kalitesinden ödün verebiliyorsanız es geçmeyin.





İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: Tek tuşla yedekleme, geniş hafıza kartı desteği, çift HDD yuvası

Eksiler: Tasarım, malzeme kalitesi

Üretim: Akortek www.akortek.com.tr

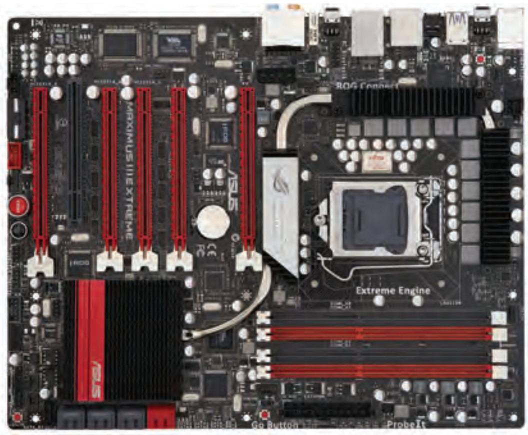
Dağıtım: Akortek www.akortek.com.tr

Fiyat: 115$ + KDV

Asus Maximus III Extreme

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ROG VATANDAŞLIK İŞLEMLERİ DEVAM EDİYOR



Republic of Gamers ürünlerini fazlaca sevdiğimi sanırım artık herkes biliyor. Zaten bu ürünleri sevmemek için herhangi bir sebeple karşılaşmadım bugüne kadar. Karşılıklı sevgi ve saygımız devam ediyor bu cumhuriyetle. Asus Maximus III Extreme de hem yararlı hem de abartılı bir iki özellikle çıkıyor karşıma, canım benim.

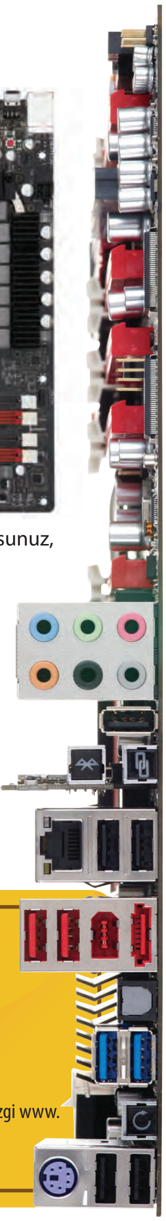
RoG nedir, Maximus kimdir gibi soruların cevaplarını es geçiyorum direkt. Uzun zamandır ilgileniyoruz ve inceliyoruz bunları. Kırmızı kutulu Asusçuklarımızın da yüksek performansından, üretim kalitesinden bahsetmemize gerek olduğunu sanmıyorum. Sağır sultan bile bütçesi el verdiğince bunları kullanıyor zaten. Hemen Maximus III Extreme'i öncekilerden ayıran özelliklerine giriyorum.

Ürünü dikkatlice kutusundan çıkartıyorum. İlk anda üç şey çarpıyor gözüme. Birincisi, kuzey köprüsünde kullanılan soğutucunun üstünde alıştığımız siyah renk yerine beyaz üstüne kabartma yapılmış Republic of Gamers logosu. İkincisi, güney köprüsünde kullanılan Asus logolu genişçe soğutucu. Bu arkadaş her üründe biraz daha genişliyor. Son olarak, 5 PCI-E x16 slotu. 5? Evet 5. X8 modunda quad, yani dörtlü CrossfireX ya da SLI yapmamıza imkân tanıyor. x16 ikili SLI ve CrossfireX yapabiliyoruz ayrıca. 5 tane PCI-E slotunun arasında da bir tane PCI slotu sıkıştırabilmişler.

Soket 1156, Intel P55 Extreme çipsetini kullanan Maximus III Extreme, 16GB 2200(OC)MHz'e kadar bellek desteği sunuyor. 4 bellek slotu var ve çift kanal çalışıyor. İhtiyaç duyacağınızdan fazla SATA bağlantısına sahip ürünün bu konudaki özelliğiyse, yeni jenerasyon SATA 6GB/s desteğine sahip oluşu. Bir dünya USB bağlantı noktası, 10 kanal HD ses çözümü, alıştığımız RoG teknolojileri de ürünün diğer artıları.

Bir önceki RoG incelememizde biraz dalga geçtiğimiz, Connect bağlantı noktasından USB ara kabloyla bağlanarak sistemi diz üstünden overclock etme muhabbetinin biraz suyu çıkmış bu sefer. Artık buraya takacağınız ve anakartla birlikte gelen bir parça yardımıyla, bu bağlantıyı bluetooth üzerinden cep telefonunuz yardımıyla gerçekleştirebiliyorsunuz. Ürünün teknolojilerinin ve becerilerinin overclockçular için nimet olduğu kesin ama cep telefonundan bluetooth'la overclock da neyin nesi arkadaş? Abartmasak. Bu connect olayını sadece bununla sınırlı tutmamış Asus. Yine overclock severlerin hoşuna gidecek bir özellikse, sistem bekleme konumunda olsa bile BIOS flash olayını gerçekleştirebiliyor olmamız. Yine ürünle geliyor parça, yine connect'e takıyorsunuz, yine bir tuşa basıyorsunuz. Süper.

Yine dört dörtlük bir ürün geldi RoG'dan. Biraz daha azı çıksa için-den, yine de gıkımız çıkmazdı gerçi. Daha önceki tüm kırmızı kutu incelemelerimi üst üste koyup bu sayfada bahsettiklerimi eklediğimizde Asus Maximus III Extreme çıkıyor karşımıza. Bir de fiyatı belli olursa süper olacak. Ama şimdiden bu editörün seçimi zaten. Çok yaşa RoG!





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: -
Artılar: RoG, RoG
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: Belli değil

Paraben's Porn Detection Stick

TEMİZ BİLGİSAYARLAR İÇİN (Mİ?)

İlk bakışta masum bir USB bellek gibi görünen Paraben's Porn Detection Stick'in ismi, ortada sadece bir USB belleğin söz konusu olmadığını gösteriyor. Açıklayacak fazla bir şey de yok zaten ürünün ismini gördükten sonra. Kısacası içerisinde bulundurduğu yazılım sayesinde, bilgisayarınızdaki her türlü pornografik resim ve videoyu %1 hata payıyla yakalayabiliyormuş kendisi. Tüm interneti de tarayabiliyorsa işe yarayabilir belki. Yoksa bu devirde hangi bilgisayarda ne yakalayabilir bilemiyorum.



Twitter CEO'su Açıklıyor



DAHA YARARLI TWEET'LER BEKLİYORUZ

Facebook'tan sonra en çok rağbet gören siteler arasında başı çeken Twitter'ın CEO'su Evan Williams, insanların Twitter üzerinde yaptıkları boş muhabbetlerden rahatsız olduklarını dile getirdi. Bu muhabbetleri filtrelemeyi düşündüklerini belirten Wiliams, Twitter'ın asıl amacının insanları kendine bağlayıp sitede daha fazla zaman harcamalarını sağlamaktan ziyade, onlara takip etmek istedikleri bilgileri sunmak olduğunu ekledi. Wiliams'a göre bu durum Twitter'ın doğasına da aykırı. Zira site, bir sosyal paylaşım sitesi değil bilgi portalı olarak tasarlanmış. Bravo, milyarlarca insanın boş konuşmasını engellemeyi nasıl becerecekler bakalım, heyecanla izliyoruz.



Microsoft Sidewinder X4



SIDEWINDER HASRETİM SONA ERİYOR -MERT YİĞİT DOĞRU

'Sidewinder' markasıyla mazimiz ilk bilgisayarıma ve FIFA 2000'le birlikte ilk oyunum olan Midtown Madness'a kadar dayanır *(yaşın da ufakmış senin Mertim Patatesim ya, 2000 ne?-KA)*. Yanılmıyorsam oyunun kurulumunda gördüğüm 'Sidewinder direksiyon seti' reklamından sonra, oyunu o setle oynamak en büyük hayallerim arasına girmişti o zamanlar *(o aletlerin helvasını yedik, bayağı oluyor hatta-KA)*. Tabii hayal olarak da kalmıştı. Sonra gün oldu devran döndü, 'Sidewinder' markasını profesyonel oyuncu farelerinde ve klavyelerinde görmeye başladık. Direksiyon hayalim gerçekleşmedi ama en azından bir Sidewinder ürününü dolu dolu kurcalama şansına kavuştum.

Şık bir klavye Sidewinder X4. Tasarım olarak, Ekim 2008 sayımızda incelediğimiz abisi X6 kadar yırtıcı değil ancak yine de bir oyuncu klavyesi olduğunu belli ediyor. Özellikle karanlıkta, tuşların turuncu aydınlatmasıyla birlikte bambaşka bir çehreye bürünüyor klavye. Adeta lüks bir otomobilin göstergelerine bakıyormuşsunuz gibi hissettiriyor. X4 bu konuda gerçekten övgüleri sonuna kadar hak ediyor *(amma etkilenmişsin, dur sakin-KA)*.

X6'da bulunmayan ve klavyenin açısını ayarlamaya yarayan ayaklar, X4'te kendilerini gösteriyor ve iyi de ediyor. Düz kullanımın daha sağlıklı olduğu söyleniyor ama ben ayakları açmadan bir türlü rahatça kullanamıyorum klavyeleri. Alışkanlık meselesi. Klavyenin sol yanını, birazdan değineceğim makro özelliğinin tuşları kaplıyor. Bu tuşların kullanımı ilk başta biraz sıkıntılı geliyor. Zira escape, tab, caps lock, shift ve control tuşlarının yerine sık sık makro tuşlarına basabiliyorsunuz. Ama dediğim gibi, sadece 'ilk zamanlarda'. Alışkanlığınız geliştikçe bu sorun ortadan kalkıyor. Klavyenin üst kısmında bulunan medya tuşları da Windows7 ile tam uyumlu çalışıyor. Bana en garip gelen tuşsa, hesap makinesinin kısayol tuşu oldu. Bilgisayarda hiç hesap makinesi kullanmadığımdan olsa gerek *(her klavyede olsun o yahu, ben paso kullanıyorum valla-KA)*.

HADİ MAKRO YAPALIM

Makro deyince akla gelen ilk şey DVO oyunlardır. Sidewinder X4, makro becerileriyle DVO oyuncularını da ihya edecek türden. Ve bu konuda da abisiyle bolca benzerlikler gösteriyor. Tıpkı X6'da olduğu gibi oyun içindeyken makrolarınızı ayarlayabiliyorsunuz. Makro kayıt tuşuna bastıktan sonra dilediğiniz tuşları ayarlayıp soldaki 6 adet 'S' tuşundan birine atayabiliyorsunuz. Bu kadar basit. Profil başına 18'e kadar makro atayabilmenizin yanı sıra klavyenin yanında gelen makro programına dilediğiniz oyunu tanıtabiliyorsunuz. X4, herhangi bir oyunu açtığınızda önceden o oyun için belirlediğiniz ayarları otomatik olarak seçiyor. Klavyenin sol üst kısmında bulunan (ve benim durmadan escape tuşuyla karıştırdığım) tuşla da, 2'si oyun olmak üzere 3 farklı modda geçiş yapabiliyorsunuz. Böylece farklı amaçlar için atadığınız makrolar birbirine girmemiş oluyor. Kısacası, makro kabiliyeti de üst seviyede yeni Sidewander'ın.

Klavyenin en çok öne çıkan özelliğiyse anti-ghosting. Normal bir klavye 3 tuştan fazlasına basmanıza izin vermezken Sidewinder X4, sıkı durun, tam 26 tuşa birden basmanıza izin veriyor bu teknolojiyle. 26 tuşu aynı anda kullanan biri çıkar mı bilmiyorum ama sadece 3 tuşa esir olmamak gerçekten hoş bir özellik. En basitinden yarış oyunu oynarken bazı klavyelerde yapamayacağınız şekilde aynı anda nitro, yön ve gaz tuşlarını kullanmanıza ses çıkarmıyor. Aynı şekilde makrolarınızda da istediğiniz esnekliği sunmuş oluyor böylece size.

SONUÇ OLARAK

Sidewinder X4 gerçekten de başarılı bir oyuncu klavyesi. Eksisi yok mu peki? Tabii ki var. Klavyeyi sessiz bir ortamda kullanıyorsanız, tuş seslerinin biraz fazla çıktığını fark edeceksiniz. Bir de alışana kadar makro tuşlarıyla epey içli dışlı olabiliyorsunuz. Ama hepsi bu kadar. Sonra klavyeden ayrılma vaktiniz geldiğinde içinizi bir hüzün kaplıyor. Daha tam hasret gideremeмiştim, biraz daha bende dursa olmaz mıydı be usta?*(ı ıh-KA)*



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 3

Artılar: Makro becerileri, tasarım

Eksiler: Türkçe Q desteği yok, alışmanız zaman alıyor, biraz gürültülü

Üretim: Microsoft www.microsoft.com

İthalat:

Fiyat: 60$ + KDV

Internet Explorer 9 XP'de Çalışmayacak

MODERN İŞLETİM SİSTEMLERİ İÇİN MODERN WEB TARAYICISI



Yeni Internet Explorer MIX'10 konferansında tanıtıldı. HTML5 desteği, 'Chackra' isimli yeni bir JavaScript motoru, 2D video hızlandırma ve h.264 video desteği gibi özelliklerle gelen Internet Explorer 9'un Windows XP uyumu olmayacağı bildirildi. Sadece XP'de değil, Windows Vista SP1'de de çalışmayacağı söylentileri dolanan IE9'un genel menajeri Dean Hachamovitch'e göre 'Internet Explorer, modern işletim sistemlerinde çalışması gereken modern bir internet tarayıcısı' dedi. Kısacası eğer sizin de işletim sisteminiz Dean Hachamovitch'in deyimiyle 'modern' değilse ya işletim sistemini değiştirmek ya da Internet Explorer 8'e talim etmek durumundasınız. Hoş biz hâlâ FireFox kullanıyoruz zaten.





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ButtKicker Gamer²

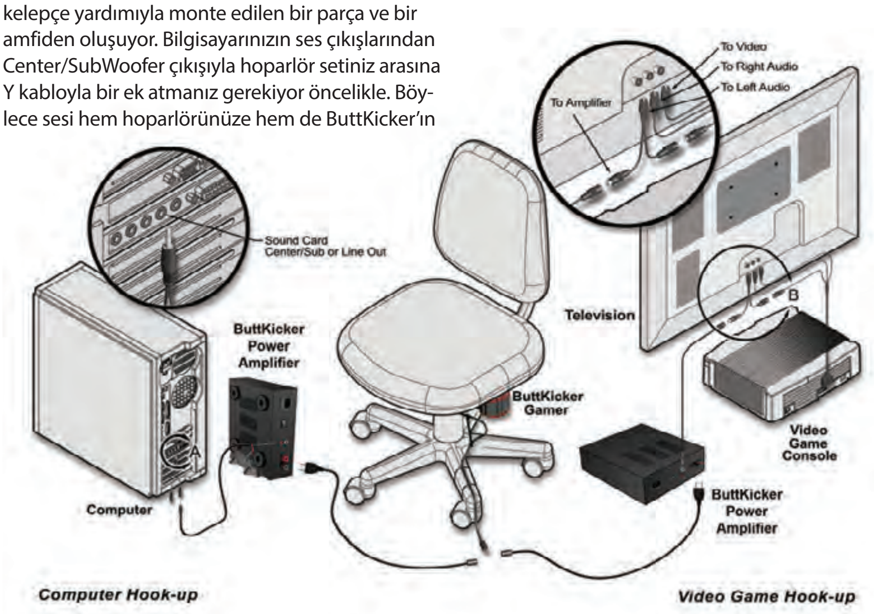
BİR TEKME DE KENDİNE AT!

İşim gereği uzun saatler geçiriyorum bilgisayar başında. İşimi bitirdikten sonra eğlenmek için yine bilgisayar başına oturuyorum. Haliyle bel ve sırt ağrıları bir süre sonra hayatımın ayrılmaz bir parçası haline geliyor. Can sıkıntısı yaratan bu durumdan kurtulmak için yapmam gereken şeyler aslında olabildiğince basit. Her yarım saatte bir bilgisayarın başından kalkmak ve biraz yürümek, sert bir zeminde uzanıp sırtımı dinlendirmek vs vs. Ama bilgisayarımdan ayrı kalmama neden olacak bu çözümlere başvurmak pek işime gelmiyor. Organize Sanayi'ye gelen bir ürün, bu sorunumu bilgisayar başında otururken de ortadan kaldırabilmemi sağlıyor ve üstelik oyun zevkimi de artırıyor.

MASAJ KOLTUĞU

ButtKicker'ı yazının sağlığı açısından Türkçeleştirmiyorum. Hoş, çok daha eğlenceli olurdu bu inceleme. Zaten ürünün isminde saklı olan espriyi, ürünü kullandığınız anda algılıyorsunuz. ButtKicker Gamer² kablolu bir kumanda, koltuğunuzun altına kelepçe yardımıyla monte edilen bir parça ve bir amfiden oluşuyor. Bilgisayarınızın ses çıkışlarından Center/SubWoofer çıkışıyla hoparlör setiniz arasına Y kabloyla bir ek atmanız gerekiyor öncelikle. Böylece sesi hem hoparlörünüze hem de ButtKicker'ın amfisine verebiliyorsunuz. Oyundaki ses efektlerini ve müziği kullanan sistem koltuğunuzun altındaki parçayla ekrandaki titreşimi, patlamaları, parçalardaki basları koltuğunuzda hissetmenize imkân tanıyor. Biraz da konforlu bir koltuğunuz varsa, sırt ağrılarınızdan da kurtuluyorsunuz usul usul.

Ses efektleri ve müziği kullanarak koltuğunuzu force feedback bir etkileşim cihazına çeviriyor ürün kısaca. Peki sonuç nasıl? Birkaç oyunla test ettiğim ButtKicker, oyunların neredeyse tamamının atmosferine ciddi katkıda bulundu. Diğer bir değişle "it really kicked my butt". FPS ve aksiyon oyunlarının bir kısmında iyi sonuçlar verirken, ürünün performansı özellikle araba yarışlarında tavan yaptı. NFS Shift oynarken gaza her yüklendiğimde motorun titreşimini hissetmek oldukça keyifliydi. Düzgün bir direksiyon pedal ikilisini de eklediğimde iyice arttı keyfim. Yarış oyunlarında on numara ürün. FPS ve aksiyonlardaysa oyununa göre değişiyor, biraz önce de dediğim gibi. Sonuçta aletin butt kicking gücü oynadığınız oyunun sesi, müziği, daha doğrusu basları nasıl kullandığıyla ilişkili. MW2 oynarken el bombalarının dibimde patlaması ilişkimizi güçlendirirken, Aion'da Gladiator'üm koca kılıcıyla birinin kafasına seri bir şekilde vurdukça ButtKicker'la iyice içli dışlı olduk. Direksiyona geçip gazladıkça coştuk. Pek hoşlanmadığımız türde müzikler olsa da, dıp tıs müzikleri hafiften açıp hop oturduk hop kalktık yerimizde. İyi de oldu, belim ağrımıyor artık.



ButtKicker Gamer²'de olmasını arzu ettiğim bir iki özellik var elbette. Mesela kablo kalabalığından biraz olsun kurtulmak için cihazın bir kısım aparatının wireless olmasını isterdim, en azından kumandasının. Kulaklıkla oynarken düzgün çalışmasını sağlayacak bir yol üretilmesi ya da sadece ses üzerinden değil, ana sistemimle daha direkt bir iletişim halinde olması güzel olurdu. Mesela "e-mail geldiğinde 2 tekme at" diyebilmek isterdim. Evet, sadece oyun oynarken kullanmaktan fazlasını istedim yine haliyle.

Toparlarsak, ButtKicker Gamer² eğlenceli bir ürün. Oyun zevkinizi olumlu yönde etkileyen bir düşünce. Ev sinema sistemlerinde kullanılmak üzere tasarlanmış olan, sadece bilgisayar koltuğunuzu değil salondaki üçlü koltuğu sarsacak modelleri de mevcut ayrıca. Eğer bu tür ürün ve aksesuarlara merakınız varsa, evinizde sırf bu ve buna benzer cihazlar için ayırdığınız bir odanız mevcutsa kesinlikle bir bakın derim. Aksiyon oyunu oynarken yelek giyip, oyundan dayak yemekten çok daha mantıklı, inanın bana.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Sırt ağrılarına kesin çözüm
Eksiler: Her koltukla aynı performansı vermiyor
Üretim: ButtKicker www.thebuttkicker.com
İthalat: Ece Elektronik www.eceelektronik.com
Fiyat: 250-285$ + KDV

GEÇİCİ İŞÇİ*



*** Orgazine Sanayi'nin yeni bir istihdam politikası var artık. Yolu sanayiye hiç düşmeyen, çivi çakmasını bile bilmeyen çeşitli Oyungezer editörleri, teker teker ve bir defalığına buralarda olacak, işin ucundan tutacak. Kaan Usta da parantezleriyle kulak çekecek, parmak sallayacak.**

MADCATZ PS3 WIRELESS GAMEPAD

PS3'ÜN STANDART GAMEPAD'İNDEN SIKILANLAR İÇİN -VOLKAN TURAN

En son ellerimi sürdüğüm MadCatz ürünü, Street Fighter 4 için özel üretilen FightStick'ti. Hatta çok becerikli ve sağlam oluşuyla takdirimi kazanmıştı o gün *(6 tuş bir kol değil mi alet? Nasıl bir becerisini gördün ki?-KA)*. Bugün aradım ve sordum arkadaşıma; hâlâ sağlammış stick. Genelde hassassiyetini yitirirler çünkü. FightStick, Super SFIV'ten de sağlam çıkar mı bilmem ama Madcatz'in şu anda ellerimde tuttuğum kablosuz PS3 gamepad'inden de aynı derecede memnun ayrıldım diyebilirim. Hacim olarak PS3'ün standart gamepad'iyle, Xbox360'ın gamepad'i arasında bir yerde diyebiliriz bu ürün için (ağırlık olarak da aynı şekilde). Sixaxix özelliğini (SixSence) iyi başarıyor ama DualShock3 arayanlar, resmi PS3 gamepad'ine talim etmeye devam edecek *(titreşim yok alette deyiver de anlayalım yahu-KA)*. Ürünün en iyi yanı bence R-L tuşlarının çok keskin olması. Siz de benim gibi standart PS3 gamepad'lerinin R2-L2 tuşlarını sevmiyorsanız, bu ürünün R2-L2 tuşlarına hayran kalabilirsiniz. Analog çubuklar da oldukça başarılı. Çok fazla kullanılsa da, bir yöne yapışıp kalacak malzeme kullanılmamış. Final Fantasy XIII'ün büyük kısmını bu ürünle oynadım ve sol analog çubuğun işlevinden gayet memnun ayrıldım diyebilirim *(sağ analog çubuğun işlevi ne peki?-KA)*. Lakin aynı şeyi dijital tuşlar için söyleyemeyeceğim. 8 değil de sanki sadece 4 yönü destekliyor gibi bir his veriyor parmak uçlarına (eski NES gamepad'i aklıma geldi hemen). Bu yüzden de Street Fighter 4 ve HD Remix gibi oyunlarda *(hep dövüş hep dövüş, nereye kadar?-KA)*, ezbere yaptığım hatasız kombolarda acayip zortladım *(kaçın!-KA)*. PES2010 gibi, topa nişan alarak vurduğumuz futbol oyunlarında *(patlamıyor mu top nişan alıp vurunca?-KA)* istenmeyen hareketler yapabilirsiniz, uyarayım. Ürün daha çok, hassas ayar istemeyen, salına salına *(hangi oyunu oynuyorsun sen salına salına?-KA)* gezebildiğiniz oyunlar için ideal. Turbo vs. gibi özel fonksiyonlar yok. Bence gereği de yok. 2 tane AA pille çalışması kullanıcıya göre bir eksi veya artı olabilir ama belirtmeliyim ki, bakkal piliyle bile *(o bakkal Sabancı olur Koç olur ileride ona göre-KA)* şaşılacak kadar uzun süre ömrü oluyor. Ürünün son artı özelliği *(D-Pad?-KA)*, özel USB Receiver aparatıyla 2.4GHz'lik bir kablosuz sinyal gücü *(kablosuz sinyal gücü adınaaaaaaaaaaaa-KA)* kullanması. Yani tuvaletten bile oyununuza devam edebilirsiniz -nasıl bir oyunsa tabii ki o artık- *(Oyunu geçtim ben, kuburdan ekranı nasıl görüyorsun onu söyle asıl sen?-KA)*.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 2

Artılar: Yüksek kablosuz sinyal gücü, pili çok idareli kullanması, L-R tuşlarının keskinliği

Eksiler: Dijital yön tuşları, pille çalışması

Üretim: MadCatz www.madcatz.com

İthalat: Nintendo/Nortec www.nintendo.com.tr

Fiyatı: 75TL (KDV Dahil)



Ezcool L-800

İSTERSENİZ SUNUCU, İSTERSENİZ OYUNCU -MERT YİĞİT DOĞRU

Sanayi'nin kapısından adımımı atıp masama doğru ilerlerken, ustamın önüme yığdığı ufak ürün tepeciğinden dikkatimi çeken ilk ürün oldu L-800 *(o tepenin temeli, masanın önündeki en büyük kutu olmasının falan etkisi yoktu yani?-KA)*. 550x210x480mm boyutlara sahip full tower kasanın kutusunun devasalığından kaynaklanıyor olsa gerek bu durum *(hadi canım sen de-KA)*. Kasayı incelemek için kutuyu kaldırıp masama koymaya kalktığımda, ağırlığının da hafiften bel bükecek cinsten olduğunu anlamam pek uzun sürmedi *(ne kadar sürdü takriben? Ben hop diye alıp koydum o kutuyu oraya valla-KA)*. Öyle ki, bir yerleştirdiniz mi bir daha yerinden kımıldatmak istemeyebilirsiniz kendisini.

Tayvan menşeli bir kasa üreticisi olan Ezcool'un adını daha önce duymamış olabilirsiniz; zira Türkiye pazarına yeni girmiş bir firma kendisi. Aynı zamanda güç kaynağı üretimi de yapan firma, üretim kalitesiyle Türkiye piyasasında da adından söz ettirmeye çalışıyor *(kocaman kutular yaptıkları kesin-KA)*. Ürünün kutusundan çıkan ayakları monte edip kasayı masanın üzerine yerleştiriyorum *(Mert farkındasın di mi? Adamlar kesinlikle yerde kullanalım diye yapmışlar bu aleti-KA)*. Bu ayaklar sayesinde, kasamız zemin farkı dinlemeden sapasağlam yapışıyor yere *(hani masaya koymuştun ürünü?-KA)*. Dönebilen ayakların dışa dönük tasarımı hoşunuza gitmezse çevirip kasanın altına da gizleyebilirsiniz. Koltuğuma yaslanıp şöyle bir göz attığımda oldukça sade ve şık bir kasa olduğunu fark ediyorum L-800'ün *(mesai sırasında yatmak ha! Uzanmak için bahane uyduruyorsun valla, bir bakışta fark etmişsindir sen bu söylediğini-KA)*. Üretici firmanın uçuk bir oyuncu kasası tasarımı tercih etmemesinin nedeni, kasayı sunucu olarak kullanacaklar için olsa gerek. Yeri gelmişken, bu sunucu muhabbeti de kasanın tüm ATX ve server anakartlarını desteklemesinden geliyor. Anakartı monte ettiğimiz panel delik deşik zaten. Üstüne ne getirseniz vida deliklerine denk geliyor.

BİR MASA KAÇ KİLO TARTABİLİR?

Ön paneldeki 5.25" ve 3.50" sürücüleri, üzerinde şık bir LCD gösterge barındıran koyu pencereli bir kapak ardına gizlenmiş. Bu kapağın alt kısmındaysa güç ve yeniden başlatma tuşlarıyla, havalandırma ızgaraları bulunuyor. Ürünün sadeliğine ve şıklığına katkı sağlayan bir başka etkense, 4 adet USB 2.0 bir adet e-SATA ve ses giriş çıkışlarının da kasanın üst kısmında bir kapakla gizlenmiş olması. Burada sorun şu ki, ürünü masanızın üzerinde kullanıyorsanız *(güzelim, hangi adam 4 tonluk kasayı koyar masasının üstüne-KA)* bu bağlantı noktalarına ulaşmak sıkıntılı olabiliyor. Masa altına yerleştirince de açma kapama tuşlarına ulaşım zorlaşabiliyor. En ideali tüm tuşların ve bağlantı noktalarının aynı yerde toplanması olurmuş aslında; ama gülü seven dikenine katlanır hesabı, kasayı sevdik buna da katlanacağız artık *(sunucu olarak kullanırlarsa zaten çok aç kapa yapmayacaklar, üzülme böyle şeylere-KA)*.

İçine girelim artık kasanın di mi? Ürünün yan kapağı hem vidalar hem de klipsler yardımıyla sımsıkı kapalı duruyor. Vidaları söküp klipsleri açtıktan sonra ilk bakışta kasanın iç kısmı biraz kalabalık geliyor gözünüze. Bunun iki nedeni var. Birincisi, bir uçtan bir uca uzanan güç kaynağı destek barı. Diğeri de birazdan bahsedeceğim menteşeli bir kapak, parça, neyse işte. Kalabalık görüntüye rağmen kasanın içinde hareket etmek, montaj yapmak oldukça kolay.





VİDALAMASAK

Anakart dışındaki tüm parçaları vidasız olarak monte etmek mümkün. Sabit disk ve optik okuyucularınızın montajı için ihtiyaç duyabileceğiniz tüm parçalar, eğer kullanmak isterseniz vidalar vs kasanın tabanında yer alan sürgülü kapaklı bir kutuda saklanıyor. Böylece ne kadar dağınık olursanız olun, yarın bir gün ihtiyacınız olabilecek parçaların tamamı tek bir yerde duruyor. Gelelim az önce bahsettiğimiz menteşeli parçaya. Ekran kartınızın monte edileceği noktaya denk gelen bu aksam, bir kapı gibi kasanın dışına doğru açılıyor. Yan kapak üstünde yine bu parçaya denk gelen ızgaralar yer alıyor. Bu kapıcık üzerinde 2 adet fan yuvası var. Ekran kartınızın her daim terini atmasını sağlamak, kasa içindeki hava akımını güçlendirmek için bu yuvaları değerlendirebiliyorsunuz. Fanların yan kapağa değil de ayrı bir parçaya monte edilmesi, kasayı açarken ortaya çıkacak güç kablosu probleminden sıyrılmanızı sağlıyor. Ezcool L-800'e 4 adet 5.25"lik ve 3'ü kızakla olmak üzere 8 adet 3.50"lik sürücü yerleştirebiliyorsunuz. 3.50"lik sürücü yuvalarının geriye kalan 5'i alt kısımda ve çıkarılabiliyor. Buraya yerleştirdiğiniz sürücülerin ısısını düşürmek adına, kasanın ön yüzünde 120mm'lik mavi LED fanın yanında, modüler sürücü yuvasının arkasında 80mm'lik bir fan yuvası daha bulunuyor. Bir 120mm'lik fan yuvası da kasanın arka kısmında bulunuyor. Yani kısacası, fanları taktığınızda tüm bileşenlerinize rahatlıkla havalandırma sağlıyor Ezcool L-800. Tabii eklenen her fanın size tomarla toz olarak geri döneceğini de göz ardı etmemek lazım.

İster sunucu, isterseniz de oyuncu kasası olarak kullanabileceğiniz Ezcool L-800, her iki görevi de layığıyla yerine getirebilecek kapasiteye sahip şık bir ürün sevgili oyungezerler. Bu aralar bu iki konuyla alakalı, dahili güç kaynağı barındırmayan bir kasa arıyorsanız kesinlikle göz atmanızda fayda var. Fiyat boyut, aman pardon performans oranı da olabildiğince yüksek.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Ergonomi, tasarım
Eksiler: Yok
Üretim: Ezcool www.ezcool.com.tr
İthalat: Oxyd Bilişim www.oksid.com.tr
Fiyat: 109$

USTANIN TAVSİYESİ

OYUNMATİK SORUNLARINA KESİN ÇÖZÜM

TTNET OYUN hizmeti (www.ttnetoyun.com.tr) oyuncuların ilgisini çekiyor. Dört yüze yakın oyuna ulaşabildiğiniz portalın becerileri arttıkça sorunları da yanında beraber getirebiliyor. TTNET Oyun hizmetinin OYUNMatik isimli bağlantı programında görülen en yaygın problemlerin çözümlerini bulduk. Mesela, program açık ve çalışır durumdayken dahi "oyun oynamak için OYUNMatik kurmanızın gerektiğini" belirten bir mesajla karşılaşmanız durumunda, bir sonraki güncellemeye kadar beklememeniz için size bir çözüm sunuyoruz.

ÖNCE PROGRAMI KALDIRALIM

Önce CTRL + SHIFT + ESC tuşlarına aynı anda basarak Görev Yöneticisini çalıştırıyoruz ve üstten ikinci sekme olan İşlemler'e tıklıyoruz. Burada sistemimizde çalışır durumda olan işlemler, bellek ve işlemci kullanımlarıyla birlikte görüntüleniyor. Listeden "yproxlauncher.exe ve yproxaut.exe" işlemlerini arıyoruz. Eğer varsa bunlara sağ tıklayıp "işlemi sonlandır" diyoruz. İşlemi gerçekten sonlandırmak isteyip istemediğimizi soruyor sistem ve "evet" diyoruz. OYUNMatik'in çalışmadığından eminiz artık.

İkinci adımımız, Başlat, Tüm Programlar, TTNET OYUNMatik adresinde bulunan "Kaldır TTNET OYUNMatik" yolunu kullanarak OYUNMatik'i sistemden kaldırmak oluyor. Bu işlemi de tamamladıktan sonra işletim sistemimizin kurulu olduğu sürücüde "Program Files" klasörü altındaki TTNET OYUNMatik klasörüne gidiyoruz. Şimdi buraya dikkat, artık dosyaları temizleyeceğiz. Fakat daha önceden indirdiğimiz oyunlar da bu klasör altında yer alıyor. Bunları tekrar indirmek zorunda kalmamak için oyunların bulunduğu klasörleri silmememiz gerekiyor. Klasörlerin isimleri, indirdiğiniz oyunların isimleriyle aynı. Kalmasını istediğiniz oyunlara ait klasörleri ellemeden, diğer dosyaları tek tek siliyoruz. Böylece TTNET OYUNMatik programının tüm dosyalarını sistemimizden kaldırmış oluyoruz.

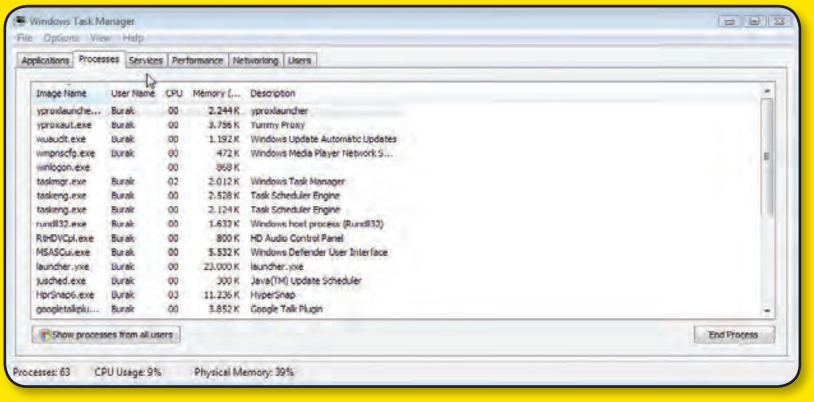
SONRA DA KURARIZ

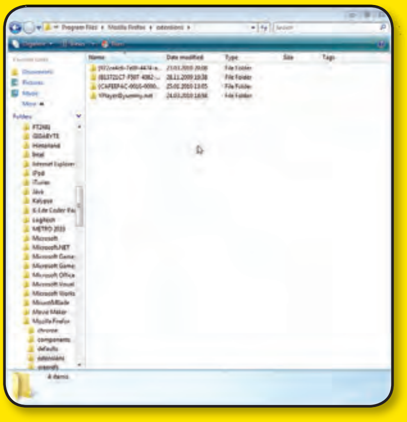
3'üncü adımda programı tekrar kuruyoruz. İnternet tarayıcısı olarak FireFox kullanıyorsanız, kurulumdan önce OYUNMatik eklentisini de silmeniz gerekiyor. Diğer internet tarayıcılarından birini kullanıyorsanız, bu bölümü atlayabilirsiniz. Yine Program Files altında yer alan Mozilla FireFox klasörüne gidelim. Bu klasörün altında "Extensions" yani "eklentiler" klasörünü bulalım. Eklentiler arasında bulup silmek istediğimiz dosyanın adı YPlayer@yummy.net. Bu dosyayı sildikten sonra kuruluma geçebiliriz.

TTNET Oyun ana sayfasına (www.ttnetoyun.com.tr) gidelim. Mevcut kullanıcı adı ve şifremizle giriş yapalım. Daha sonra, sistemimize önceden OYUNMatik kullanarak indirdiğimiz bir oyun seçelim ve internet sitesinde OYNA butonuna tıklayalım. Sistemimizde OYUNMatik bulunmadığına dair alacağımız mesajdan sonra ekrandaki yönlendirmeleri takip ederek temiz kurulumu gerçekleştirelim. Geçmiş olsun.

Bu işlemden önce oynadığınız oyunları OYUNMatik görmeyecektir. Bunları programın listesine eklemek için, program çalışır durumdayken web sitesinden, oyunun sayfasındaki OYNA butonuna basmanız yeterli olacaktır. Daha önce yanlışlıkla silmediyseniz, yazılım oyunun kurulu olduğunu fark edecek ve direkt olarak OYUNMatik'e ekleyecektir. Bir kez daha geçmiş olsun. İyi oyunlar.









PAZAR YERİ

BAHARA MERHABA

Havalar ısınmaya başladı ufaktan. Piyasaysa ısısını korumaya devam ediyor, ne uzuyor ne de kısalıyor. Bu ay çok girişemedim piyasaya. Aslında bir forum buluşması eşliğinde gidip talan etsek Kadıköy ortamını, kim bilir neler çıkartırız. Yaşlılıktan mıdır yoksa koltuğa yapışıp kaldığımdan mıdır bir türlü gidemedim, hayırlısı. Neyse biz listemize bakalım şöyle bir. Fiyatların bir kısmı düştü tatlı tatlı. Ancak stokların kısıtlı olduğunu belirtmekte fayda var. Özellikle online mağazalarda, stokta görünen pek çok ürünü bulamadık bu ay. Bu şekilde devam edersek, fiyat artışıyla karşılaşabilir ya da ürünleri bulamamaya başlayabiliriz kısa zamanda. Nvidia'dan gelecek hareketi de bekliyoruz bir yandan. Siz dergiyi okurken, uzun zamandan beri beklenen kartları açıklanmış olacak. Piyasayı nasıl etkileyecek göreceğiz. Bu arada süpersonik sistemimizin uzun zamandır değiştirmediğimiz kasasını geçici olarak değiştirmek zorunda kaldık. Stokta duran o son bir tane, bu ay satıldı sanırım. Önümüzdeki aya canavar gibi bir şeyler bulacağımızı umuyoruz. Ha bir de, geçici kasamızın fiyatıyla yaklaşık 500$ düştü sistemin fiyatı, çok ayıp valla.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 131$	-	(o) 139$	(m) 211$	(l) 211$	(j) 212$	-	(j) 1122$	-
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(e) 114$	-	(b) 118$	(m) 149$	(f) 164$	(c) 168$	(m) 399$	-	(b) 466$
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(l) 163$	(m) 166$	(a) 169$	(l) 163$	(m) 166$	(a) 169$	-	(e) 279$	-
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	(j) 141$	(l) 148$	(k) 149$	(j) 170$	(h) 175$	(l) 174$	(m) 675$	(m) 688$	(l) 695$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 51$	(h) 52$	(l) 55$	(j) 69$	(f) 75$	(o) 78$	(a) 248$	(e) 258$	(h) 260$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(d) 20$	-	-	(d) 20$	-	-	(m) 219$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt Absolute		
	(h) 53$	(o) 54$	(b) 56$	(h) 97$	(o) 103$	(m) 106$	(l) 187$	(h) 193$	(f) 199$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH8000BWS		
	(g) 64$	-	(m) 65$	(l) 108$	-	(g) 114$	-	(m) 155$	-
Toplam Fiyat	Min 737$			Min 987$			Min 3284$		
	Max 771$			Max 1041$			Max 3395$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(o) 89$	(d) 95$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(d) 562$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(f) 84$		(c) 91$	(p) 99$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	-		Samsung 993SN		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		(j) 137$	(a) 146$	(m) 196$	(e) 199$	(m) 333$	
Üst Seviye	Samsung 733NW		-		BenQ E2200HD		Samsung 2494HM	
	-	(e) 146$	-	-	(m) 225$	-	(e) 398$	

TAMİR ATÖLYESİ

Anam! Bahar gelmiş! Yahu ne zamandır çıkmadım ben buradan? Bak ya, mevsimler değişmiş arada. Neyse yapacak bir şey yok artık bu konuda. Bir kar göremedik doğru dürüst, ona yanıyorum sadece. Neyse benim psikolojik sorunlarımı bir kenara bırakalım da sizin donanım problemlerinize bakalım biraz.

OKUR MEKTUBU

Selam Kaan Abi
Nasılsın? Uzatmadan sorularıma geçeyim. Benim 1500-1600TL arası bir bütçem var ve oyun oynayabileceğim bir adet (evet bir adet) *(ben en az 4 tane alırsın diyordum halbüsü-KA)* dizüstü bilgisayara ihtiyacım var. Lütfen yardım et ocağına düştüm:) *(ne ocakmış bendeki de arkadaş, düşen düşene. Hadi doğruyu söyle Bulut, tek derdin bu mu hayatta yahu?-KA)*. Son zamanlarda görüyorum, hep 3D olmuş her taraf *(daha önce bir görme bozukluğun mu vardı Bulutçum? Daha önce de 3D'ydi her taraf-KA)*. Eskiden daha iyiydi sanki ya, di mi? Temiz temiz oynardık oyunumuzu. Bence 3D şu an birçok oyuncu için lüks. Üçüncü ve son sorum *(ilkini gördüm de ikinciyi kaçırdım sanırım-KA)*, Nvidia GeForce 8300GT çok eski teknoloji mi? Eğer eskiyse rezil olmayayım, yazıyı basma dergiye:) *(Hehehehe-KA)*
Saygılar, sevgiler, selamlar ve benzeri kapanış sözler.
PS: İmla hataları için özür dilerim.
PS2: Ya bu yazı kısa oldu :(
Bulut YÜKSEL

Selam Bulut
İyiyim. Uzatmadan cevaplarına geçeyim. Benim 1500-1600TL arası bir bütçem yok… Hatlar karıştı, yaptıramıyoruz. Aslında bu soruyu sormak için çok iyi bir vakit seçmişsin kendine. Üstüne az daha koy şunu al, bunu al diyeceğime bu ay incelediğim dizüstü sistemleri tavsiye edebilirim. Lenovo ThinkPad Edge ve Acer Aspire 4820T. Aspire'ın fiyatı ben yazıyı hazırlarken henüz belli değildi, ancak bütçenin ulaşabileceği noktalarda olacağını tahmin ediyorum. ThinkPad Edge'se 1 Nisan'da piyasaya çıkacak ve kendisi bu ay incelediğimiz en pahalı modellerden biri. WiMAX, BluRay gibi çok da oyun zevkinle alakası olmayan ekleri çıkarttığında, mevcut fiyattan çok daha ucuza bir oyun sistemi edinebilirsin. Geçen ay incelediğim Lenovo Y550P de gayet iyi bir konfigürasyona sahip ve oyun performansı iyi. Y550P modellerinin fiyatları da 1199-1339 + KDV arasında. Bu sistemlerin konfigürasyonlarına da bir bakıver. 3D yorumuna gelince… Lüks olmasına lüks, daha tam oturmadı ve beraber çalıştığı donanımların sınırlılığından dolayı özellikle masaüstü sistemlerde maddi açıdan zorlayabiliyor. Dizüstü bilgisayarın karşısında koca gözlükle oturmak da beni hiç ama hiç açmıyor. Daha evrensel, daha şık ve daha ucuz bir teknoloji haline geldiğinde bakarız gerekli mi gereksiz mi diye. Nvidia 8300GT soruna gelince, öyle bir şey var mıydı yahu? 8000'leri baya bir süre önce gömdük Bulutçum. Sen bir an önce güncelle o ekran kartını istersen, hı?
İmla hatalarını ben düzelttim. Yazı kısa evet. Ama bak ne muhabbetler çıkarttık kısacık yazı üstünden. Takma kafana.
Kal sağlıcakla.



Susturuculu Karaoke – Ayın Ürünü
Kimse çatlak sesinizi duyup sizden nefret etmesin diye ürün mü sunulur insanlara? Gecenin bir köründe Karaoke'niz gelirse buna mı yapacaksınız? Bu ne be güzel kardeşim ya?

ASKERLİK HATIRASI

Askerlik görevimi yaparken bile Oyungezer okumaktan vazgeçmediğim Nevşehir'den herkese kolay gelsin:)
2 ay kadar sonra askerliğim bitecek ve döndüğümde sistemimde yapmak istediğim bir iki değişiklik var. Sizin de fikrinizi almak istedim. Monitörümü değiştirmeyi düşünüyorum ama Samsung T260'la Acer GD245HQ arasında kaldım. Esas istediğim 19"lik monitörden sonra ciddi bir boyut farkı olması. Acer'ın modeli 23,5" fakat kontrastı ve tepki süresi daha iyi. Samsung'sa 26" ve tepki süresiyle kontrastı diğerine göre daha kötü. Ama yine daha büyük olan Samsung modelinde oyun oynamanın daha zevkli olacağı kanaatindeyim. Ekstra özelliklerini (dokunmatik oluşu, yırtıcılığı ya da üstünde hoparlör bulunması gibi) bir yana bırakırsak siz hangisini önerirsiniz? Diğer sorumsa, 2.1 dijital hoparlör sistemleri mevcut mu? Çünkü 5.1 sistemler apartman dairesi için çok fazla kalacak. Aynı zamanda buna uygun bir de ses kartı lazım tabii. Son sorum DirectX11'le alakalı. DX11'in daha oyunlarda çok yaygın olmadığını varsayarsak, Nvidia GTX295'in ATI Radeon HD 5970'ten, DX10 destekli oyunlarda daha iyi performans vermez mi? Çünkü 2GB bellek ve 512bit yerine 1796 ve 896bit daha iyi gibi geliyor bana. Organize Sanayi bölümündeki ekran kartı karşılaştırmalarının da devamını bekliyoruz :)
Sorularım bu kadar. Tekrardan herkese kolay gelsin.
Erdem Gülşen

Oyungezer her yerde okunabiliyor şükürler olsun Erdemcim. Hayırlı tezkereler öncelikle. Yemiş bitirmişsin şafağı. Döndüğünde yap elbette bir sistem. Bir sürü oyun biriktirmişsindir oynayacak. Açıkları kapatmak gerekli hızlıca. Fikrimizi istemişsin, hemen veriyorum onu da. Monitörünü değiştirmek iyi güzel hoş elbette. Oyunları daha yüksek çözünürlükte daha büyük bir ekranda oynamak kesinlikle çok daha keyifli, elbette sistemin kaldırdığı sürece. Karşılaştırmamı istediğin iki monitör pek karşı karşıya gelecek tipten değil bu arada. Acer'ın ürünü, 3D bir oyuncu monitörü.

T260'sa Samsung'un efsane T serisinin en iri yarısı. 3D işlerine gireceğim dersen elbette Acer'ı al derim. Parlaklık ve tepki süreleri arasındaki fark da seni rahatsız edecek cinsten değil. Zaten derdinin boyut olduğunu dile getirmişsin yazında. Ben çok uzun zamandır T260HD kullanıyorum evde. Korkunç da memnunum üründen. 2 monitörün arasındaki fiyat farkı da 30$ civarında. Çok da benzer ürünler olmadıklarından pek bir şey diyemiyorum bu konuda. Ek özellikleri de es geç demişsin. İlla ikisi arasında bir tercih yap dersen, ben yine de Samsung T260'ı alırdım boyutundan dolayı. Ama Acer'ın da havası başka. Bak beni de arada bıraktın.
Ses muhabbetine gelince, boşver dijitali var mı yok mu bölümünü. Geçtiğimiz ay bir Altec Lansing incelemiştik 2.1. Taş gibi alet. Bir bakıver ona. Ses kartına da para yatırma kesinlikle. Sisteminin üstündekinden daha fazlasını veremeyecektir alacağın bir ses kartı. Sonuçta profesyonel olarak müzik yapmıyoruz biz, Oyungezeriz. GTX295'in canına okuyor ATI Radeon HD 5970. Soruna cevap veriyordur rahatlıkla bu. Hoş 5870'le bile rahat rahat takılabiliyorsun. Ayrıca ekran kartı alacaksan, DX11 destekli bir ürün seni daha uzun süre taşıyacaktır. Nvidia'nın da yeni kartları sen bu satırları okurken açıklanmış olacak "sonunda". İnşallah o zaman firmalar biraz kıpırdanır da "test test" dediğimizde kıllarını kıpırdatıp 2 ürün yollarlar. Biz de karşılaştırmalı bir iki test yaparız yine. Hayırlı teskereler tekrardan Erdem, gelince görüşürüz yine.

ÜRÜN İNCELEME RİCASI

Sey Organize Sanayi'nin değerli ve maharetli ustaları! (yani ben?-KA)
Sizden ricam http://www.tsonev.com/main/2010/03/lenovo-releases-l2261-l2361p-l2461x-1080p-lcd-monitors-one-with-multitouch/ adresinde gördüğüm Lenovo L2461X model arzu nesnesini tez zamanda sayfalarınıza konuk etmeniz. Mümkünse de kendisiyle ilgili fiyat bilgisi almanızdır. Muhtaç olduğunuz kudret *(muhtaç?-KA)* atölyenizdeki gres yağında mevcuttur *(kudreti bilemem de vargelden uçan çapaklar yapışıyor gresli bölgelere-KA)*
Kalın Sağlıcakla
Burak Yiğit Kaya

Cummmmmm. Selamlar Yiğit Kaya. Bi' kerem ben diyorum hep "kalın sağlıcakla" diye. Şimdi ne diyeceğim sonlandırırken mektubu? Yaktın beni. Hem o koca adresi nasıl yazacak bakalım insanlar internet tarayıcılarına, ühü. Güzel ürün valla. Hemen atıyorum firmaya bir mektup, bakalım var mı ellerinde. Varsa önümüzdeki ay görürsün bu sayfalarda. Ayrıca ne güzel bir hareket oldu bu yahu. Oyungezerler siz de yapsanıza böyle. Güncel ürünler için, "biz şunu incelemenizi istiyoruz, bunu incelemenizi istiyoruz" deyin arada bir, fena olmaz mı? Teşekkürler Yiğit Kaya, ilgileniyorum mevzuyla.

Bir ayı daha kapattık böylece. Şu sayfaları biraz renklendirelim diyordum ne zamandır. Sanayi Devrimi'ni geri getirmem için attığınız mektupları da göz ardı edemedim bir türlü. Ürünleri tükettiğimizden, şeklini biraz değiştirip yeni manzaralar çıkarttık karşınıza. Bakalım nasıl olacak. Neyse, siz sıkıntınızı, derdinizi, tasanızı ve önerilerinizi bize yazmaya devam edin, donanim@oyungezer.com.tr her zaman açık. Arada bir geciktiriyorum cevapları ama azıcık idare ediverin. Kalın sağlıcakla. **–KAAN ALKIN**

Orgasmatron



İsmini duyduğunuzda böyle içinizin pır pır ettiği, heyecandan yüreğinizin ağzınıza geldiği ürünler vardır hani, bildiniz mi? Sonra ne olduğunu anladığınızda sinir olursunuz bir halta yaramadığını anlayıp. Hah işte öyle bir ürün bu da. İsmi görüp heyecanlanan arkadaşlar sakinleşin, oturun yerinize. Zaten niye kalktınız ki ayağa? Bu arkadaşı kafanıza tepeden yanaştırıyorlar. Sonra da eviyenin tıkanan deliğini açar gibi bir hareketle git gellere başlıyorlar. Olan ne peki? Kafanıza masaj yapıyormuş. Vay be!

SANAYİ DEVRİMİ



Mini USB İnşaat Alanı

Durmadan bir şeyler yapıyoruz, inşa ediyoruz, tamir ediyoruz, yıkıyoruz… Gayet işlevsiz olsa da masamızın üstünde ne yaptığımızı simgeleyen bir şeyler olması hoş. Bize simgeliyor, yani biz biliyoruz, ama biz işte. Öyle işte.

USB Tarak



İnsanoğlunun birkaç yüz bin yıldır devam eden "ne halt yiyeceğini bilememesi hali" bir türlü sona ermiyor. Bir gün sona erse, zaten böyle şeyler yapmayacağız. Ama bilmiyoruz, bilemiyoruz. Tek bildiğimiz şey tekerleğin icadından sonra birilerinin kalkıp karesini, üçgenini yapmaya çalışmış olduğu.

Bira Dolu USB Flash Disk

Amaçsızlığımız ve evrendeki anlamsızlığımız beni ürkütmeye devam ediyor. USB Flash Disk içine bira dolduruyoruz ama içemiyoruz. Yani bir işe yaramıyor. Ne işe yarıyor? Bir işe yaramıyor!



Hello Kitty Egzos (egsost, eg...)

Birilerinin elinde o kadar çok boş vakit var ki, bundan da korkmadan yapamıyorum. Elbette daha önce dediğim gibi benim için mühim olan işlev ve performans, görünüm değil. Ama yuh be kardeşim.



OYUN DÜNYASININ İKONLARI VE OYUN DIŞINDAKİ HAYATLARI

"BU OYUNDA
prensesi kurtarmaya çalışan bir musluk tamircisini
ekrandaki noktaları yiyen sarı renkli bir kafayı
korsan olma hayaliyle yanıp tutuşan bir genci
yukarıdan düşen farklı şekillerdeki blokları
dünyanın dört bir yanından dövüşçüleri
ailesini kaybeden bir polis memurunu
intikam yemini eden bir savaşçıyı
bir futbol takımının menajerini
eski bir savaş kahramanını
güzeller güzeli bir kızı
bir uzay gemisini
ülkenizin kralını
bir suikastçıyı
kendimizi
CANLANDIRIYORUZ."

Ne kadar basitti eskiden oyunlar. Pong mesela. Bir aşağı, bir yukarı, sonra tekrar aşağı ve tekrar... Ama kendimi bir sopanın yerine koyamam ya? Eğlenmek için oynuyor olabilirim, ama oyun dediğinde karakterler olur. Birini ben yönetirim, diğerlerini bilgisayar. Oyunu konsolda oynuyor olsam bile onun adı bilgisayardır, ben anlamam. Ama karakter dediğin de esaslı olur hani. Korsan olur, asker olur, hatta Tanrı bile olur. İdolüm olur. İsmini kendiminkinin yerine takar, resmini avatar yaparım. Öyle değil mi? Değil işte. Yoksa bugün oyun karakteri deyince aklıma hâlâ bir musluk tamircisi, şapşal sarı bir kafa veya topu topu kırk altı piksellik uzaylılar gelir miydi?

Önümüzdeki beş sayfa boyunca, Oyungezer okuyan kendi halinde bir genci canlandıracağız. Sol elinizle dergiyi tutabilir, sağ elinizin parmaklarını kullanarak sayfaları çevirebilirsiniz.

- EREN OKKA

MARIO





Mario'nun yıllar içerisindeki evriminden çıkardığım sonuç şu: Bu adam bizi gömer.

"Havalı bir karakter nasıl yapılır bilmiyordum... Ben de Mario'yu yaptım." -Shigeru Miyamoto

Oyunlarla ilgili bir haber veya afiş mi hazırlıyorsunuz? Üzerine bir Mario resmi koyun, herkes ne olduğunu anlayacaktır. Yeni bir karakter yaratmak istiyorsunuz ama aklınıza bir fikir gelmiyor mu? Kolayı var, Mario'yu kopyalayın. Prensesiniz kaçırılmış ama başka bir kalede miymiş? Telaşlanmayın, Mario kurtarır*. Çizgi filmlerin Mickey Mouse'u, Bugs Bunny'si gibi o. İsmini duyunca aklımıza herhangi bir oyun değil, platform oyunları geliyor. Daha doğrusu Mario deyince aklımıza video oyunları geliyor. Bir de bazılarımızın aklına *çatal* geliyor, ama onun konumuzla bir ilgisi yok.

* Sanal ortamda test edilmiştir, gerçek hayatta işe yaramayabilir.

Bundan neredeyse 30 yıl önce Shigeru Miyamoto tarafından yaratıldı Mario. Çoğumuz kendisini mantar yiyip büyüdüğümüz *Super Mario Bros.* adlı platform oyunu ve ondan türemiş başka oyunlarla tanıyor olsak da Mario'nun rol aldığı ilk oyun 1981 yılında çıkan *Donkey Kong* idi. Üstelik o zamanlar bir musluk tamircisi değil marangozdu, ismi de Mario değil *Jumpman* idi. Dış görünüşününse gereğinden basit ve hatta biraz hayal kırıklığı yaratan bir açıklaması var ne yazık ki. Oyunun hazırlandığı arcade makinelerinin görüntü çözünürlüğünü ve diğer teknik kısıtlamaları göz önünde bulundurmuş Miyamoto. Giysilerini parlak mavi ve kırmızı yapmış ki ekranda rahat seçilsin. Beyaz eldivenler giydirmiş ki ileri geri hareket eden kolları belli olsun. Şapka takmış ki bir de zıpladığında salınan saç modeliyle uğraşılmasın. İnsan gibi görünsün diye koca bir burun ve ağzı görünmesin diye de bir bıyık...

Biz prensesi kurtarmaya çalışırken, Mario da aslında sonradan maskotu haline geldiği Nintendo'yu kurtarıyordu. Yıllar sonra üçüncü boyutta da tutunmayı başarması bir yana, 225 milyon gibi dev bir rakamla en çok satan oyun serisinin sahibi oldu. Ne diyelim; kıskananlar ya çatlasın ya da daha iyisini yapsın. Ben mi? Ben çocuğum olursa adını Mario koyacağım.





İnsan hiç ayağının altına dövme yaptırır mı? Hadi diyelim ki yaptırdın, birine Mario diğerine Luigi dövmesi yaptırır mı? Iyy, kokar da bu şimdi.



Musluk tamircisinden musluk yapmak...



İstanbul'umuz böyle bir şey de gördü, evet. Üsküdar Belediyesi'ni yaratıcılığından ötürü kutluyoruz.



Nom nom nom, World 4 de pek lezizmiş.



Bir insan daha ne kadar... Vazgeçtim, bundan İSTİYORUM!

"Küçükken hep bıyık bırakıp su tesisatıyla ilgilenmeyi hayal ederdim. Sonra bu hayalden vazgeçtim ve mantar yemeye karar verdim." -Anonim

SPACE INVADERS



"Hızı artırın, alçalın ve yönü tersine çevirin!" -Lrrr

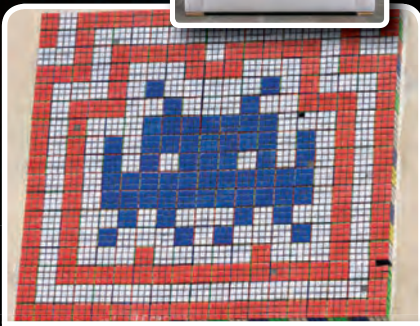


1978 yılında yine Japonya'dan çıkıp gelen bir oyun Space Invaders. Tasarım aşamasında Atari'nin meşhur arcade oyunu *Breakout* esas alınmış, oyun mekanikleriyse sabit bloklardan top sektirmek yerine hareketli düşmanlara ateş edilecek şekilde değiştirilmiş. Şimdi size inanması güç gelebilir ama o zamanlar Space Invaders gibi bir oyunu geliştirmek veya çalıştırmak için yeterli güçte bir bilgisayar yoktu. Sırf bu yüzden oyunun yapımcısı Tomohiro Nishikado oyunla birlikte kendi donanımını da geliştirmek zorunda kalmış.

Peki neden uzaylılar? Aslında ilk başta tanklar, uçaklar ve savaş gemileriymiş düşmanlarımız. Ama hareketleri teknik nedenlerden ötürü kısıtlandığı için görünüşlerinden hiç memnun kalmamış Nishikado. Her ne kadar insanları hareketlendirmek daha kolay olsa da üzerlerine ateş etmeyi etik dışı buluyormuş. Uzaylıları vurmak caiz, onların canı yok değil mi? Öyle olsun. Tam o sırada karşısına bir dergi ve o dergide *Star Wars* çıkmış, *Dünyaların Savaşı* hayranlığının da etkisiyle bizim tanklar olmuş uzaylı. İlginçtir ki bu uzaylıları vurdukça geriye kalanların hızlanması da yine teknik olanaklarla ilgili. Başta böyle bir planı yokmuş Nishikado'nun ama işlemcinin daha az sayıda uzaylıyı daha hızlı çizebildiğini fark edince bunu bir oyun mekaniği olarak bırakmaya karar vermiş.

Çıkışının ardından Japonya'da 100 yen değerindeki bozuk paralardan daha fazla üretilmeye başlanan Space Invaders, aynı zamanda *Mario* gibi çok sayıda efsanenin yaratıcısı Shigeru Miyamoto'nun da oyun dünyasına atılmasının yegâne sebebi. Uzaylılar gerçekten gelene kadar oynamaya devam... Aha alçalıp ters yönde gelmeye başladılar!





Biz daha bir tanesinin bir tarafını ancak tamamlarken, birileri rubik küplerle sanat yapıyor.



"I know that monkey, his name is Donkey!" Futurama'nın Anthology of Interest II adlı bölümünü (S03E18/S04E03) mutlaka izleyin. Donkey Kong, Pac-Man ve Space Invaders gibi çok sayıda oyuna göndermelerle dolu.

RYU & KEN



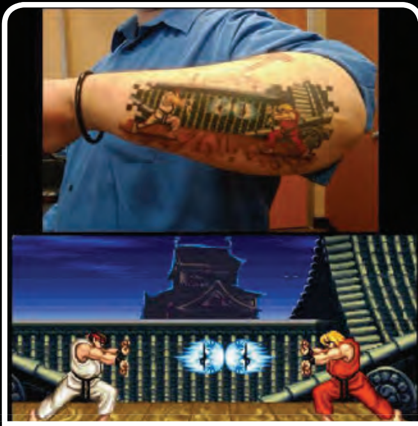
"Are you Ken? Sure you're Ken!" -Ryu



Al sana benden bir aduket! Hadouken dediğimiz şey, insan vücudunda bulunduğu varsayılan "ki enerjisi"nin yoğunlaştırılarak fırlatılması şeklinde açıklanıyor. Gerçek hayatta da bunu becerebilen insanlar olduğu iddia ediliyor ama (çok şükür) biz rastlamadık. Havada durmak ve şahitlerin olması başka bir konu, girmeyelim.



Ryu'cum, o elindeki top nedir sorması ayıp? Dövüşecek miyiz, yoksa voleybol mu oynayacağız?



Japoncada Ryu'nun ismi ejder, Ken'in ismiyse yumruk anlamına geliyor. İki ismi bir arada içeren shoryuken kelimesininse "yükselen ejder yumruğu" gibi bir anlamı var.

1987'de çıkan ilk Street Fighter oyununda yalnızca iki seçilebilir karakter vardı. Üstelik dış görünüşleri farklı olsa da Ryu ve Ken adlı bu karakterlerin tüm hareketleri aynıydı. *Street Fighter II* çıktığında çok sayıda yeni karakter içeriyordu ama içlerinden biri, Mike Bison, gerçek bir boksçudan (Mike Tyson) esinlenilerek hazırlanmıştı. Telif haklarıyla ilgili bir sorun çıkmaması için Capcom çareyi oyunun uluslararası sürümünde üç karakterin isimlerini birbiriyle değiştirmekte buldu. Bizim Balrog olarak bildiğimiz boksçu aslında M. Bison, M. Bison olarak bildiğimiz Vega, Vega olarak bildiğimizse Balrog idi. Oyunun karakter dosyalarını kurcalarsanız, orada da bu şekilde isimlendirildiklerini görebilirsiniz.

Şimdi aradan yıllar geçti, oyuna yeni karakterler, hareketler ve animasyonlar eklendi. *Street Fighter IV* son zamanlarda çıkan en iyi dövüş oyunu oldu, üzerine gelen *Super Street Fighter IV* (ve özellikle Hakan) ile ortalık iyice şenlendi. Ama ne var biliyor musunuz? Dövüş oyunu deyince aklımıza hâlâ o iki karakter, en güçlü dövüşçü olmak için yarışan o iki ezeli rakip geliyor. Birbirinden ayıramıyorsunuz da. Daha çok bir aile babası gibi görünen Ken, tek bir amacı olan Ryu'ya göre biraz geri planda kalıyor belki. Ama onun olmadığı, Ryu ile karşılaşmadığı bir *Street Fighter* oyunu da düşünemiyoruz nedense. Neyse, lafı çok uzattık. Artık kavga başlasın!



PAC-MAN

"Bilgisayar oyunları çocukları etkilemez. Eğer çocukluğumuzda Pac-Man bizi etkilemiş olsaydı, şimdi karanlık odalarda koşuşturuyor, hap alıp kendini tekrar eden müzikler dinliyor olurduk." -Gareth Owen

Bütün ikonlar Japonya'dan mı çıkmış ne? Bizim sarı kafanın esas ismi olan Puck Man, Japonca "paku-paku taberu" sözünden geliyor. Buradaki *paku-paku* açılıp kapanan ağız sesi, *taberu* ise yemek anlamında. Lakin bu isim, ilk harfini F ile değiştirdiğinizde ortaya çıkan kelime (fak =) yüzünden Amerika'ya yolculuğu sırasında ufak bir değişikliğe uğramış. Pac-Man'in tombul sarı fiziğininse iki kaynağı var. Birincisi, tahmin ettiğiniz üzere bir dilim eksilmiş pizza. Diğeriyse oyunun yaratıcısı Toru Iwatani'nin 1986'daki bir röportajı sırasında söylediği üzere ağız anlamına gelen *kuchi* kelimesinin Japonca yazılışından geliyor.

Benim oynadığım ilk video oyunlarından biriydi Pac-Man. Ama o zamanlar ne her hayaletin farklı bir karakteri olduğunu biliyordum, ne de oyunun bir sonu olmadığını. Siz kaç bölüm geçebilmiştiniz? Teorik olarak bütün canlarınızı kaybetmediğiniz sürece sonsuza kadar oynamaya devam edebiliyorsunuz Pac-Man'de. Fakat birileri o sonsuzluğa ulaşmayı denemiş olacak ki, 256. bölümdeki bir hata yüzünden ekranın sağ yarısının anlamsız sembollerle dolduğunu ve dolayısıyla bölümü tamamlamanın neredeyse imkânsız olduğunu görmüşler. Bu şekilde elde edilebilecek en yüksek skor olan 3.333.360 puana ilk kez 1999 yılında, 6 saatte ulaşılmış. Günümüz itibarıyla aynı skora en hızlı ulaşan insanın rekoru 3 saat 41 dakika 22 saniye. 1982 yılında Jeffrey R. Yee adında 8 yaşında bir çocuğun 6.131.940 puana ulaştığı için A.B.D. başkanı Ronald Reagan'dan bir tebrik mektubu aldığına dair söylentiler var ama hiçbir zaman kanıtlanamamış. Yıllar sonra bu hatalı bölümü geçmek amacıyla 100.000 dolar ödüllü bir yarışma da düzenlenmiş ama yine kimse başaramamış. Yok mu aranızda bir koç yiğit? *FarmVille* oynayacağınıza Pac-Man oynayın, bu daha yararlı. Sanırım. Şimdi izninizle karanlık odama gidip kendini tekrar eden müzikler dinleyeceğim.



Pac-Man adasında özgürce, dilediğiniz kadar oyun oynayabilirdiniz! Eğer gerçekten öyle bir ada olsaydı.



Yo dawg, duyduğuma göre Pac-Man'i seviyormuşsun. Ben de sana Pac-Man'li bir araba yaptım ki araba kullanırken Pac-Man oynayabilesin.



Özel üretim bir gitar. Pek havalı olmadığı gibi çalması da kolay olmasa gerek.



TETRIS

"Çubuuuk, gel çabuk!" -Anonim

Her biri dört bloktan oluşan geometrik şekiller var. Bu şekillerin adı *tetromino* ama biz kısaca L, T, çubuk falan diyoruz. Sonra bu şekiller aşağıya düşüyor, düşerken çevirebiliyoruz (kare olanlar her nasılsa çevrilmiyor, bir hata olabilir). Elimde kalan son sağlam Tetris şu an baktığım; küçükken diğerinin içini açmışım nedense. Baktıkça babam geliyor aklıma; adamcağız geceleri rekor kıracağım diye uykusuz kalırdı. Annemse her yeni şekil geldiğinde oyunu pause'lar, nereye yerleştireceğini düşünürdü. Hey gidi.

Yunanca dört veya dörtlü anlamına gelen *tetra* ön ekiyle *tenis* kelimesinin birleşiminden oluşuyor Tetris adı. İnanması güç ama bu kez Japonya'dan değil Rusya'dan çıkan bir oyun bu ve tarihi anlaşmazlıklar ve yasal mücadelelerle dolu. Yıllar boyunca hakları Sovyet hükümeti ve Nintendo da dâhil olmak üzere elden ele dolaşan, en sonunda yaratıcısının kurduğu The Tetris Company adlı firmada kalan Tetris, şu anda her türlü oyun konsolu ve işletim sistemi üzerinde kendisi veya bir varyasyonu bulunan belki de tek oyun. Elimizdeki alet Game Boy olmuş iPhone olmuş fark etmiyor, hâlâ deli gibi Tetris oynuyoruz. Siz oynamıyor olabilirsiniz ama dünya oynuyor. Son beş yıl içerisinde sadece cep telefonları için 100 milyon kopyası satılmış, daha ne olsun...



Mavi safirlerle süslenmiş bir Tetris kolyesi. Leyla adında bir sevgiliniz ve bolca paranız varsa alabilirsiniz. Eh, bir daha mı geleceksiniz dünyaya?



Japon televizyonlarında yayınlanan, internet üzerinde Human Tetris adıyla ünlenen bir yarışma vardı. İnsanlar kendilerini şekilden şekile sokup üzerlerine doğru gelen duvarların içinden geçmeye çalışıyor, geçemezlerse suya düşüyorlardı. Bu yarışma daha sonra Hole in the Wall ve benzeri isimlerle Amerika, Asya ve Avrupa ülkelerine de yayıldı. Bize uğramadığı için şanslı mıyız değil miyiz emin olamadım şimdi.



2007 yılında Finlandiyalı bir grup öğrenci, yurt binalarının ışıklarını kullanarak Tetris oynamışlardı. Siz yurt binanızda neler yapıyorsunuz? Çay?

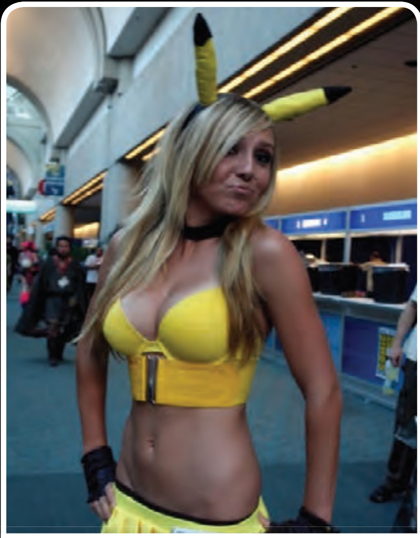
PIKACHU



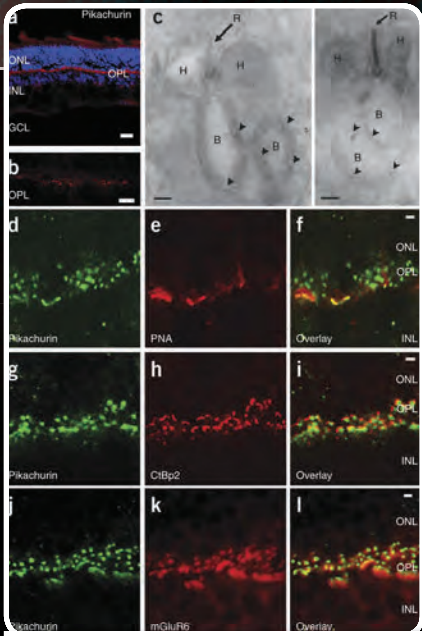
"Belaya hazır olun! Hem de çifte belaya!" -Jessie & James (şoku yemeden önce)

Çocukluğumuzda bir çizgi film kahramanı olarak bilip sevdik Pikachu'yu. Okulda arkadaşlarımız futbol muhabbeti yaparken biz hararetle en son izlediğimiz *Pokémon* bölümünü tartışırdık. Derken kartlarını biriktirmeye başladık, en iyi kartlara ailesi en zengin olanın sahip olduğunu gördük, vazgeçtik. Sonra duyduk ki kendini Pikachu zannedip balkondan aşağı atan bir çocuk varmış. Ne kadar üzülsek de "ama Pikachu uçamıyor ki, Charizard zannetmiş olmasın?" demekten kendimizi alamadık.

Roket Takımı'nın korkulu rüyası Pikachu aslında bir oyun karakteriydi tabii; çizgi filmi, daha doğrusu animesi daha sonra yapılmıştı. O zaman nereden bileceğiz işte. Şu an Pikachu dünya çapında en çok tanınan çizgi karakterlerden biri. *Pokémon* ise *Mario*'dan sonra en çok satan oyun serisi ve bu hızla devam ederse onu geçmesi de mümkün. Gerçi ikisinde de para aynı cebe, Nintendo'ya gidiyor, o ayrı.



Pika pika? Pikaaa!



İki yıl kadar önce keşfedilen ve görsel verilerin beyne iletilmesinden sorumlu bir proteine "şimşek gibi hızlı" olduğu için Pikachurin adı verilmişti. İşin ilginç yanı Sonic adında da bir protein var. N'oluyoruz?!





İnternette fazlasıyla meşhur olan bir Pikachu resmi. Niçin öyle olduğunu anlamak için biraz dikkatli bakmanız gerekebilir.

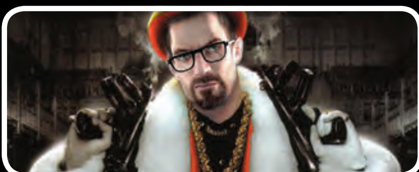


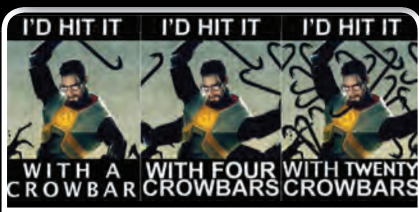
GORDON FREEMAN



"Yanlış yerdeki doğru insan dünyayı tamamen değiştirebilir." -G-Man

Teorik fizikçinin eline levyeyi vermeyeceksin arkadaş. Bu tehlikeli silah sayesinde dünyayı kurtarabildiği yetmiyormuş gibi, MIT'den aldığı eğitim sayesinde şalterleri kaldırıp fişleri prize de takabilir. Half-Life serisinin sessiz kahramanı Gordon Freeman da tam olarak bunu yapıyor. Black Mesa Araştırma Tesisi'nde başladığı macerada uzaylılarla savaşıyor, dünyadaki direnişin lideri oluyor ve uzay-zamanın sınırlarını aşıyor. Genel duruma ve yapılan anketlere bakılırsa Türkiye'de de hayran kitlesi en geniş karakterlerden biri Freeman. Üniversiteyi bitirebilirsem ben de yüksek lisans için Black Mesa'ya başvuracağım bakalım. Hayırlısı.





Klavyeden 1'e basınca çıkan silahlar arasından en sevdiğimizdir levye. Ben olsam 9000 tanesiyle vururdum.



Vincent Van Gordon'ın 19. yüzyılda resmettiği otoportresi, geçtiğimiz aylarda Paris'te düzenlenen açık artırmada kendisine 70 milyon dolardan alıcı buldu.

PORTAL

"Sokaktaki insanın deyimiyle: Hızlı bir şey girerse, hızlı bir şey çıkar." -GLaDOS

Son yıllarda böyle birden fazla ikonu içerisinde barındıran başka oyun geldi mi? Companion Cube gibi alt tarafı üzerinde kalp resimleri bulunan bir küp bile gönlümüze taht kurmayı başardı. Kek dedik, yalan dedik, hâlbuki yalan olan kek değil pastaydı. Oyun boyunca bize sesiyle eşlik eden GLaDOS adeta yeni bir *HAL 9000*, yeni bir *SHODAN* oldu. Oyunun sonunda çalan Still Alive şarkısını daha sonra kaç kez dinlediğimizi Last.fm bile sayamadı. Zekâsına hayran olduğunuz bir sevgili gibi *Portal*. İkinci oyun için hemen şimdi, buradan yılın sonuna doğru bir geçit açmak istiyorum.





Pastalarımız lezzetli ve tazedir. Görüldüğü üzere yalan değildir fakat yedikten sonra yalanmak serbesttir.





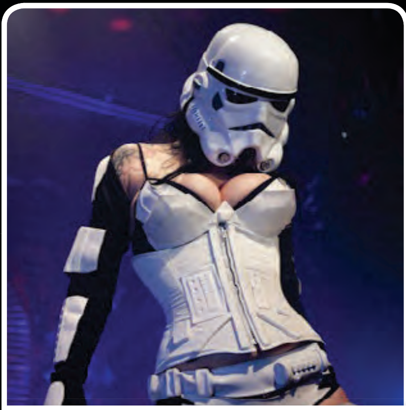
Gözlerimin içine bakın ve bana bunu istemediğinizi söyleyin.

STAR WARS

"Luke, I am your mother." -Vader (alternatif bir evrende)

Çocukluğumuzda Darth Vader'ı da bir çizgi film kahramanı sanmıyorduk, hayır. Şimdi bir oyun karakteri de sanmıyoruz. Ancak hem konu olduğu oyunlar, hem de genel anlamda oyun dünyası üzerindeki etkisi bakımından Star Wars evreni burada yer almayı hak ediyor. *Space Invaders*'ın yapımcısı bile ondan esinlenmiş sonuçta.





Ve Tanrı Storm Trooper'ı yarattı...



Storm Trooper'ların gizli hayatı.



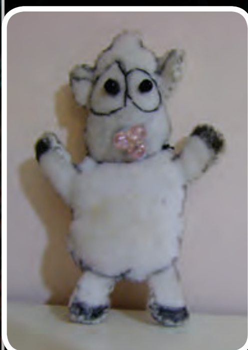
Karanlık tarafa gelin... Balonlarımız var...

GOYUN

"Posteeer! Goyun posteri isteriz!" -Oyungezer okurları

Şapşal gözleri, tuhaf ismi, acayip de bir ortaya çıkış hikâyesi var Goyun'un. Ama hiçbiri karşımıza çıkan Goyunlar kadar şaşırtıcı gelmiyor bize. Küçük bir el halısının üstüne dokunmuş oluyor bazen, bazen hapishane boncuklarıyla işleniyor, bazen de el yapımı peluş oyuncak olarak geliyor. Yapanların ellerine sağlık. Hastasıyız.








www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com sizi www.jedbang.com www.jedbang.com
JBC
JEDBANG
COLLECTIBLES
Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse
sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.
www.jedbang.com
STAR WARS
GRIEVOUS

EKRAN DIŞI



Gülümse, Umudunu Kaybetme, Başaracağız

Bazı insanlar vardır, geçmişte yaptığı işlere bakıp “bu nasıl bir ileri görüş, nasıl bir zihin işleyişi” diye düşünürsünüz. İşte o insanlardan bir tanesi Charlie Chaplin. 1889 yılının Nisan ayında Londra’da doğan Charles Spencer Chaplin, 1913 yılında Amerika’ya gitmesiyle birlikte sinema sektörüne ilk adımını attı ve 1914 yılında da o efsanevi “Şarlo” karakterini yarattı.

88 yıllık bir ömre sayısız film sıkıştıran aktörün Hitler’i oynadığı ve tabii ki eleştirdiği 1940 yapımı The Great Dictator (Büyük Diktatör) bugünün “özgür” dünyasını bile şaşırtmaya devam eden bir hicivdi. Ama benim için Chaplin’in 1936 yapımı son sessiz filmi Modern Times’ın (Asri Zamanlar) yeri ayrıdır. Amerika’nın 1930’larda yaşadığı Büyük Buhran sırasında sanayileşme ve makineleşmenin doğurduğu tek tip insan profiline ağır eleştiriler getiren filmde, kahramanımızın üretim bantına karşı savaşı izlemeye değer.

Günümüzde modern zamanların ruhsuz plazalarında, üretim bantlarının ve kocaman makinelerin yerini belki minicik kart okuyucular aldı ama “kurumsal düşünmeyi” beceremeyen insanlar için bu film 74 yıl sonra bile hâlâ çok şey ifade ediyor.

DAMLA PINAR GÖK

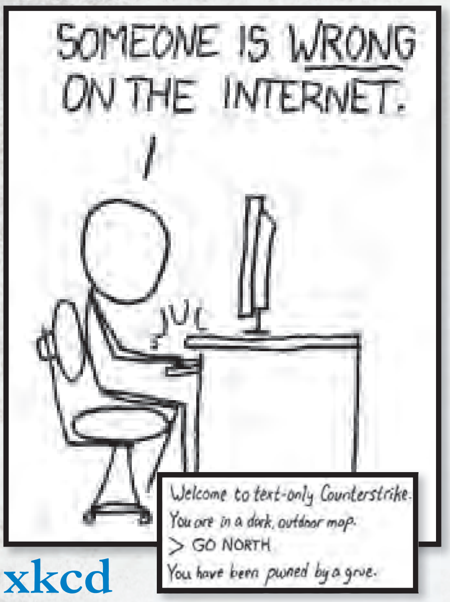


EKRANDIŞINDAKİLER

İNTERNET ÇİZGİ ROMANLARI

Bıraksanız internetin ne kadar gereksiz olduğu ve bilgisayarların cadılarla beraber yakılması gerektiği hakkında sayfalarca nutuk atabilirim. İnternet olmasaydı sonu gelmez forum tartışmaları ve trollüğe, Facebook'tan kız tavlamaya çalışan Türk gençlerine ve daha pek çok kavrama yabancı bir ütopyada yaşıyor olacaktık. Bunun yerine gelişen teknoloji sayesinde artık cep telefonlarımızdan bile hakarete uğrayabiliyoruz. Ne güzel değil mi? Ama öte yandan, internet olmasaydı pek çok kişinin müptelası olduğu dijital çizgi romanlara da ulaşamazdık.

Dürüst olmak gerekirse internet üzerinde yayınlanan dijital çizgi romanların ne yazık ki çok azı okunmaya değer. Bu elbette basılı çizgi roman sanatçılarına taş çıkartan, değişik espri anlayışlarıyla okurunu şaşırtmasını bilen internet çizgi romanlarının olmadığı anlamına da gelmiyor. Bu noktada devreye girdik ve okunmaya değer olanları derleyip teker teker inceledik. Ders aralarında biraz gülmek istiyorsanız veya yeni karelerinin çıkmasını sabırsızlıkla bekleyeceğiniz, hayranı olacağınız bir seri arıyorsanız sizi hemen dosyamıza alalım.

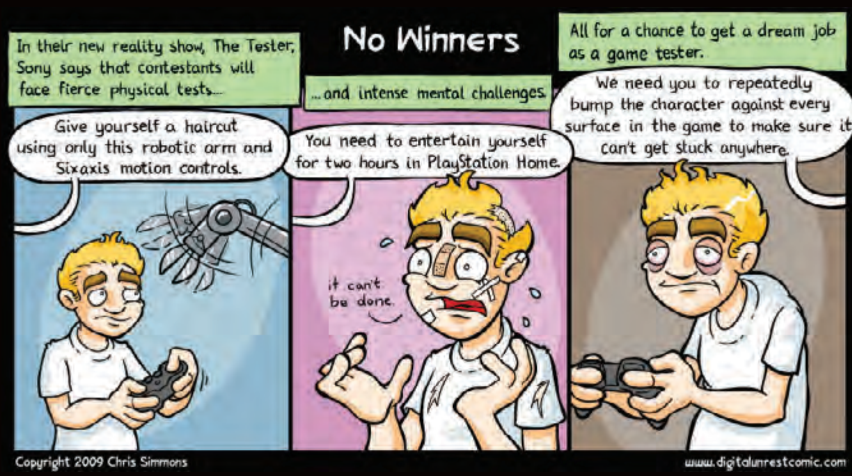


xkcd

WWW.XKCD.COM

Kısaltma deseniz değil, okuması zor ve ne kadar arasanız da bir anlamı yok. Yıllar önce, kendisine hiçbir anlam ifade etmeyen, dolayısıyla da zamanla sıkılmayacağı bir takma ad arıyormuş Randall Munroe (kendisi, bir zamanlar NASA'da görev yapmış bir fizikçi oluyor). Daha sonra xkcd.com adresini almış ama uzun süre kullanmamış. Derken Eylül 2005'te eski matematik defterlerini ayıklarken sağına soluna çizdiklerini deneme amacıyla bu siteye yüklemiş. Randall Munroe şu an ekmek parasını xkcd aracılığıyla kazanmak bir yana, Laos'ta (Vietnam yakınlarında bir ülke) ufak bir okul yaptırmak için yeterli parayı toplamayı dahi başardı. Görünen o ki bir şeyi gerçekten isterseniz oluyormuş *(#240)*. Okurları arasında gerçekleştirilen birtakım tuhaf eylemlere de sebebiyet veriyor xkcd. Chesscoaster ve geohashing mesela. İlki *(#249)* herhangi bir roller coaster'da satranç oynarken fotoğraf çektirmekten ibaret. Tabii bunun için bir miktar yapıştırıcıya ihtiyacınız olabilir. İkincisiyse *(#426)* bir nevi "spontane macera üreteci". Şöyle ki, her gün basit bir algoritma sayesinde, o günün tarihi ve bulunduğunuz konuma göre yakınlarınızda bir koordinat üretiyor. Sonra isterseniz bu koordinatta ne bulunduğunu keşfetmek için yollara düşüyor ya da koordinatları arkadaşlarınızla bir buluşma ayarlamak için kullanabiliyorsunuz. Bugüne kadar insanların bu sayede yaşadıkları maceralara siteden göz atabilirsiniz. İstanbul'dan Superbest adında biri "It's a kebap consolation prize" kazanmış mesela :)

Şu an yedi yüzden fazla karikatür içeriyor xkcd ve düzenli olarak güncelleniyor. [kaynak belirtilmeli] Siteye girip bakmaya üşeniyorsanız, Twitter aracılığıyla da takip edebilirsiniz. **–Eren**



Digital Unrest

WWW.DIGITALUNRESTCOMIC.COM

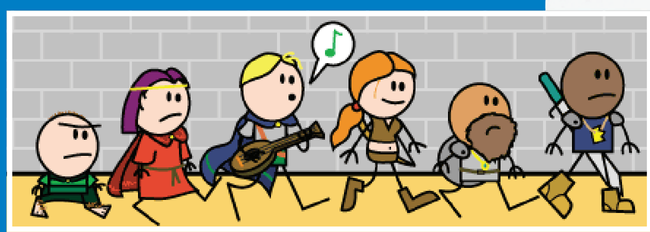
Chris Simmons tarafından yazılan ve çizilen Digital Unrest, özellikle oyun kültürüyle ilgiliyseniz (doğru dergiyi satın aldığınızdan eminsiniz değil mi?) ilginizi çekecek bir internet çizgi romanı. Espirileri genel olarak durum komedisi olarak işliyor ve çoğu zaman oyunlarla ilgili küçük detayları tiye alıyor. Digital Unrest'i sevmemeniz için olası tek neden, Chris'in de tıpkı benim gibi Nintendo'yla büyümüş olması. Eğer karikatürünü hazırladığı ay önemli bir oyun çıkmamışsa olay doğrudan Nintendo ve SNES eprilerine dönüyor ve bu da maalesef birçok kişinin anlamayacağı bolca espri anlamına geliyor. **–Ali**

The Order of the Stick

WWW.GIANTITP.COM/COMICS/OOTS.HTML

Order of the Stick, hayatında en az bir kez masaüstü FRP oynamış herkesin kesinlikle bayılacağı bir internet çizgi romanı. 2003 yılından beri yayınlanan Rich Burlew imzalı OotS, hemen herkesin bildiği klasik Dungeons and Dragons temalı o "büyük, kötü Lich'i öldürme" macerasını mümkün olduğunca eğlenceli ve biraz da dalga geçerek işliyor. Özellikle başlarda D&D sistemindeki açıkları ve saçmalıkları komik bir şekilde anlatarak sizi gülmekten yerlere yatırsa da, hikâye sonradan öyle bir noktaya geliyor ki esprilerden çok "acaba bir sonraki bölümde ne olacak?" sorusu sizi esir alıveriyor. Konu ne kadar ağırlaşsa da, espriler her zaman sizi güldürmek için bir yerlerde saklanarak bekliyor. İşlerin ciddileştiği anlardaysa grubun "evil" karakteri buçukluk Belkar ya da zekâ puanlarını yanlışlıkla karizmaya dağıtmış şapşal Ozan Elan son anda yaptıkları bir espriyle tüm ciddiyeti dağıtmayı başarıyor. Ah bir de Rich Burlew bölümleri eski sıklıkta çıkarsa, o zaman iyice tadından yenmeyecek. **–Can**









Ctrl+Alt+Del

WWW.CAD-COMIC.COM

Tim Buckley'in CAD'in bir bölümünden sonra yaptığı açıklamayla girmek istiyorum bu yazıya: "CAD, oyunlar hakkında değil, oyuncular hakkında bir çizgi roman". Bunu baştan belirtiyorum ki CAD okumaya niyetlenirseniz ne beklemeniz gerektiğini bilin. Serinin yaratıcısı Tim Buckley'in de dediği gibi, CAD oyuncular hakkında bir internet çizgi romanı. Serinin ana karakteri Ethan tam bir oyun delisi. Haliyle CAD de buna uygun şekilde oyunlarla ilgili göndermelere ve detaylara boğulmuş durumda. Ancak esas işlenen konu bir oyuncunun hayatı olduğundan, bazen oyunlarla alakası olmayan ancak her oyuncunun karşılaştığı ilginç ve bir o kadar gerçekçi detayları da görmek mümkün. Hatta bazen işleri daha da ileri götürerek güldürdüğü kadar hüzünlendirdiği bile oluyor (evet, "Loss" bölümünden bahsediyorum). Neyse ki serinin espri dozajı çok yüksek, merak etmeyin :) Okudukça kendinizden parçalar bulmanız olası, ne de olsa -Ethan kadar aşırıya kaçmasak da- hepimiz oyuncuyuz (Blizzard HQ'sunun planlarını sırtıma dövme yaptırıp Diablo 3'ü çalmayı düşünmedim değil ben de). Ayrıca CAD'in 2 sezonluk bir animasyon dizisi olduğunu da eklemeden geçmeyeyim. **–Can**





Maneggs

WWW.MANEGGS.COM

Maneggs aslında bu ay keşfettiğim gizli hazinelerden. Biraz İngiliz, biraz da duyarsız Amerikan komedisi ve bolca şiddettin anlamsızlıkla buluştuğu Maneggs, özellikle 90'lara yaptığı güzide göndermelerle yüzünüzü her fırsatta güldürebilecek bir yapım. Tweety, A Takımı, Susam Sokağı ve Muppet'lar gibi pek çok ünlü yapım Maneggs'in kimi zaman kabalaşıp duyarsızlaşabilen espri anlayışından nasibini alıyor. Çizgilerinin kalitesi çoğu zaman yeterli olsa da zaman zaman kalitenin düştüğü yerler de oluyor. **–Ali**

Concerned

WWW.HLCOMIC.COM

İnternet çizgi romanlarından bahsedip de Concerned'i anmamak olmazdı tabii. Gordon Freeman'ın aslında evrenin oynadığı garip bir şaka sonucu Gordon Frohman isimli endişeli bir vatandaşın izinden gitmiş olabileceğini hiç düşündünüz mü? Concerned sayesinde biz düşündük.

Gordon Frohman, Half-Life 2'deki olayların bir hafta öncesine giderek bölümleri teker teker gezmek zorunda kalıyor. HL2'de size anlamsız gelen pek çok olayın nedeninin aslında Frohman'ın mantıksız hareketleri olduğunu anlayınca gülüşünüz bir kat daha artacak.

Concerned, bu dönemde yayınlanan -çoğu kalitesiz- pek çok machimina çizgi romana ilham kaynağı olması dolayısıyla bile başlı başına önemli bir yapım. Vakit bulursanız kesinlikle göz atmayı ihmal etmeyin. **–Ali**





VG Cats

WWW.VGCATS.COM

VG Cats'in içeriği aslında adında gizli. Adının açılımıysa, sizin de tahmin edeceğiniz gibi Video Game Cats ve ana karakterleri de Leo ve Aeris adlı 2 kedi. Serinin yaratıcısı Scott Ramsoomair bu kedilerin hikâyesini anlatmak yerine onları her bölümde kişiliklerine uygun bir oyun karakteri rolüne büründürüyor. Bu sayede de, her bölümde farklı bir oyunla (ya da oyun kültürü ile ilgili herhangi bir şeyle) dalga geçebiliyor. Çok sık güncellenmeyen sitenin açılış tarihi de biraz eskiye dayandığından ilk çizimler gözünüze çok itici gelebilir. Ancak bir yerden sonra bölümleri bir çırpıda okumaya başlıyor, acaba bir sonrakine hangi oyun konu olmuş diye merak ediyorsunuz.

Scott aynı zamanda sitesinde bir başka projesi olan Super Effective'i de yayınlıyor. Bu çizgi romansa bizi eski Gameboy dönemlerimize götüren, siyah beyaz hazırlanan ve Pokemon Blue/Red'in hikâyesini baştan anlatan bir yapım. Tabii hepimizin yaşadığı, hatırladığı ya da esprisini yaptığı ufak detayları sunmayı da unutmuyor. **–Emre İ.**



Looking For Group

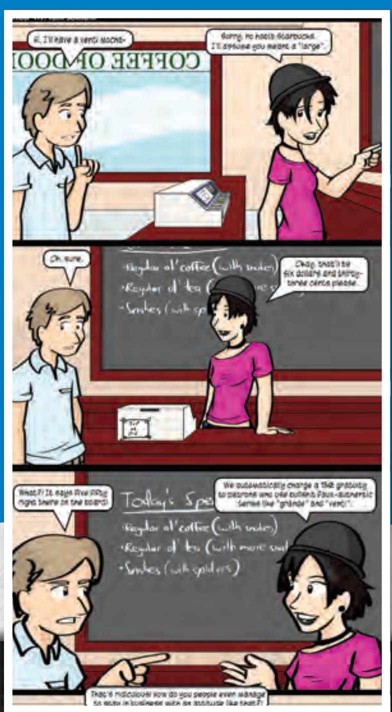
WWW.LFGCOMIC.COM

World of Warcraft oyunu, Sword of Truth kitapları (dizisi de var, Legend of the Seeker adıyla) ve Zaman Çarkı gibi birçok bilindik fantastik eseri temel alıp komik referanslar içeren bir internet çizgi romanı olarak hayatına başladıktan sonra ciddi değişimler geçiren bir seri LFG (hikâye ilerledikçe geçirilen bu değişimi ya seveceksiniz ya da nefret edip seriden soğuyacaksınız, uyarmadı demeyin). Seri birçok karakteri işlese de şüphesiz ki en çok ön plana çıkan karakter, LFG'yi takip etmeyenlerin bile mutlaka bir şekilde duyduğu, Undead bir Warlock olan Richard. Önüne gelen bütün sorunları çözmek için ilk yol olarak bir şeyleri öldürmeye başvuran Richard bir noktadan sonra o kadar abartıldı ki, 2010 sonlarında çıkacak LFG animasyon filminden önce "Slaughter Your World" adında bir şarkıya ve klibe bile sahip oldu. **–Can**

Questionable Content

WWW.QUESTIONABLECONTENT.NET

Questionable Content, hakkında çok şey umduğum veya çok şey bulmayı beklediğim bir çizgi roman değildi. xkcd'de Randall Munroe'nun blogunda gezinirken tıkladığım bir linkti sadece benim için. Açtım, başından sonuna kadar tek tek okudum ve 500. banta gelmeden hayatını müzikle yaşayan Marten Reed'i, sorunlarını aşmakla kendini zarara açık bırakmak arasında gidip gelen Faye Whitaker'ı, güvensizliklerini kendine aşırı güvenli bir dış görünümle aşmaya çalışan Dora Bianchi'yi ve manik Hannelore Ellicott-Chatham'ı kendi arkadaşlarımmış gibi tanıyordum. Çünkü QC'nin gücü bu; tartışmasız bir şekilde karakterlerini en iyi yaşatan eserlerden bir tanesi. Bakın, en iyi yaşatan demiyorum, hatta en iyi yaşatan çizgi romanlar bile değil iddiamın kalibresi. Questionable Content'in yaratıcısı Jeph Jacques'ın gözlem yeteneği ve bunun kendini dışa vuruşu harikalaştırıyor QC'yi. Üstelik müzik göndermeleri de cabası. Bantlarından birinde Natalie Portman's Shaved Head'e gönderme yapan kaç çizgi roman biliyorsunuz ki? **–Yiğitcan**

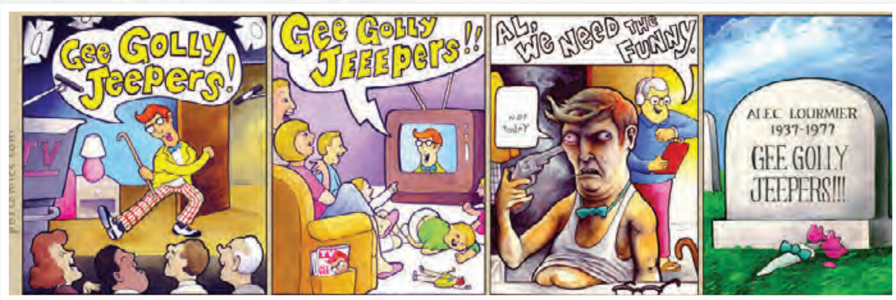




Penny Arcade

WWW.PENNY-ARCADE.COM

"Gabe ve Tycho." Eğer bu ikilinin ismini daha önce duymadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz demektir. FRP'den bilgisayar oyunlarına, aksiyon figürlerinden sinemaya kadar popüler kültürün tüm alt dallarını tiye alabilen Penny Arcade özgün tarzı ve zeki esprileriyle günümüzü aydınlatmaya aday internet çizgi romanları arasında. Penny Arcade sadece eğlenceli karikatürleriyle değil, özellikle son zamanlarda oyun kültürü adına yaptıkları işlerle de önem kazanıyor. En büyük oyun fuarlarından birine dönüşen PAX'ı düzenlemeleri ve her yıl bir öğrenciye oyun sektöründe çalışma sözü verdiği takdirde sağladıkları burs gibi pek çok ilginç girişimin de öncüleri oldular. PA'nın bir diğer güzel yanı da kaliteli yan ürünlere sahip sayılı internet çizgi roman sitelerinden biri oluşları. Her ay baktıkça ağzımı sulandıran Aduket ve Cardtube Samurai tişörtleri pek çok oyuncunun dolabının baş köşesini süslemeyi fazlasıyla hak ediyor. Cardtube Samurai demişken; kendisinin Yoshimitsu'nun alternatif kostümlerinden biri olarak son Soul Calibur oyununda yer alıyor olması Penny Arcade'in ne kadar popüler hale geldiğinin en önemli kanıtıdır herhalde. **–Ali**



Perry Bible Fellowship

WWW.PBFCOMICS.COM

Bir adam var… Bir astronot bu. Aydan dünyaya doğru bakıyor ve koskocaman bir mantar bulutu görüyor. Yanındaki dönüyor ve "yaa" diyor, "bir de oyun oynamak için durmamıza kızıyordun". Belki çok komik değil, hatta büyük ihtimalle kimseyi güldürmeyecek ama Perry Bible Fellowship'in yüzlerce anlam çıkartılabilecek yüzlerce çizgisinden biri bu. Karmaşık bir zihnin karmaşık çizgileri PBF'ninki, bir hayli de yetişkin üstelik... Kan, seks ve küfür kullanmadan yetişkin olabilmenin en büyük kanıtı hatta adeta. Herkese göre mi? Kesinlikle değil. Eğer mutlu insanların mutlu espriler yaptığı bir dünyadan çizgiler arıyorsanız... İşte Perry Bible Fellowship'in size asla vermeyeceği bir şey bu. **–Yiğitcan**

Melike S. Acar'la
İki Boyutlu Karakterlerin Sınırları Olmayan Dünyaları Üzerine

BİR ODADA DOĞAN RENKLİ DÜNYALAR –DAMLA PINAR GÖK

Muhtemelen bunu daha önce birkaç yüz kez duymuşsunuzdur ama "bizim kuşağımız" çizgi roman kuşağıydı. Olaya ders çalışıyor süsü vererek, Hayat Bilgisi kitabının arasına Zagor, Conan, X-Men koyup okurduk. Zaten bana sorarsanız "Hayat Bilgisi" kitabından daha çok "hayat bilgisi" verirdi bu saydığım çizgi romanlar. Melike Acar'la yollarımızın kesişmesini sağlayan şey de çizgi romanlar oldu. Bu kadar muazzam bir yeteneğin ve çizgi romanlar ile çizim üzerine kurulu bir hayatın hikâyesini merak ediyor tabii insan ister istemez…





Öncelikle biraz kendini tanıtır mısın? Nasıl başladı kariyerin, neler yaptın bugüne kadar, nerelerde çizdin?

Eskişehir Anadolu Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünde okudum, ilk illüstrasyon sergimi öğrenciyken açtım. Okuldan hemen sonra, o dönem Lombak'ta çizen Oky'nin çizimlerimi görmesi ve beni Galip Tekin'le tanıştırmasıyla çizgi roman maceram başladı. 5 sene Leman, L-Manyak ve Atom dergilerinde çizdim. Bu süre içinde reklam ajanslarıyla çalışmaya da devam ettim. 2009 senesinde üye olduğum Deviantart sitesinde, editör Michael Woods'un benimle bağlantıya geçmesi sayesinde ilk yurt dışı çalışmamı Image Comics'ten yayınlanan "Outlaw Territory" albümüne çizdim (öykünün yazarı Frank Beaton'du). Yurt içi ve yurt dışı olmak üzere çeşitli ülkelere kısa öyküler ve kapaklar çizdim.

Şu an neler yapıyorsun?

Şu an iki öykü çiziyorum. Biri yine Michael Woods ile "Children of Darwin" isimli bir öykü, diğeriyse "Less Then Three" albümü için "Lucid" adlı bir öykü. Yazarı Richard Caldwell, editörüyse Len Wallace. Bunun haricinde sketch card ve Star Wars sayıları için Darth Vader kapağı çiziyorum. Amerika'ya iş yaptığım süre içinde yazar ve editörler konusunda çok şanslı oldum.

Yaptığın iş inanılmaz bir hayal gücü gerektiriyor. Hayal gücünü neyle besliyorsunuz?

İzolasyon ve bilgi ile besliyorum. Roman, gazete ve araştırma okumayı çok seviyorum. Sosyal yaşantım yok denecek kadar az. İşimin gerektirdiği toplantılar ve malzeme alışverişi haricinde evden çıkmam, televizyon izlemem, sinemaya ya da herhangi bir kafeye gitmem, çok gerekmedikçe telefon da kullanmam. Hayal gücünün gezerek, görerek, sosyalleşerek beslendiğini savunan genel kanının tam tersine inanıyorum ve faydasını görüyorum.

Okurlarımız arasında mutlaka senin yoluna benzeyen yollardan gitmek isteyenler vardır. Onlara verebileceğin tavsiyeler var mı?

Çizgilerine güvenerek radikal kararlar vermemelerini tavsiye ediyorum. Bana gelen maillerin büyük bir kısmı "okulu bırakıp çizgi roman sanatçısı olmak istiyorum" şeklinde oluyor. Dünyanın en büyük yeteneği bile olsalar realist davranmalarını ve mutlaka bir üniversite bitirmelerini tavsiye ediyorum. Eğitim olmadan hiçbir şey olmaz, olunmaz. Bunun haricinde vizyonlarını geniş tutmalarını ve çizgi romanın, ülkemizde olduğu gibi mizah dergilerinden ibaret olmadığını hatırlatmak istiyorum. Son olarak da bol bol skeç çizmelerini ve kolay çizebildikleri değil de, çizmekte zorlandıkları şeylerin üzerine gitmelerini tavsiye ediyorum.

Hem çizgi roman hem de mizah dergisi geçmişin var. Türkiye'de mizah dergileri çizgi romanlardan daha fazla ilgi görüyor ve takip ediliyor. Sen neye bağlıyorsun bu durumu?

İlgi ve takip görmüyor değil, insanımıza çizgi roman sunulmuyor. Bu konudaki fikirlerim çok sert ve çoğu kişiyi de kızdırabiliyorum. Bence bu durum okuyucudan değil, tamamen editörlerimizden kaynaklanıyor. Dergi sahipleri ve editoryal kadro tek tip mizah anlayışından vazgeçemiyor. Stil sahibi bir mizahçı keşfediliyor, ardından kopyaları türüyor ve editörler de bu durumu destekliyor; "aha bu tuttu, yüklenin!" der gibi. Kendi içlerinde ayrılsa da, her on yılda popüler kadro değişse de, şu an herhangi bir dergiyi açtığınızda yüzlerce tek sayfa komik öykü, yüzlerce sıkış tepiş karikatür fakat en fazla dört-beş adet farklı çizgi stili ya da espri anlayışı görebiliyorsunuz.

Dergi sahipleri ve editoryal kadro tek tip mizah anlayışından vazgeçemiyor. Stil sahibi bir mizahçı keşfediliyor, ardından kopyaları türüyor ve editörler de bu durumu destekliyor; "aha bu tuttu, yüklenin!"

Editörlerin bakış açıları inanılmaz dar ve trendlere karşı korkaklar. Yirmi yıldır aynı kapaklar, aynı dergi tipi, aynı karakterler, aynı üçüncü sayfa, aynı renkler, aynı amatör köşesi… Bir de editör geçinen bir grup karikatürist var. Sorsanız iki tane sanatçı adı sayamayan, wacom'u vakum sanan, çizgiyi pipi çizmekten ibaret, çinilemeyi tükenmez kalemle üzerinden geçmek, renklendirmeyi mouse ile sarıya boyamak olarak bilen fakat iş ego kısmına gelince dünyaları yarattığını sanıp genç ve yetenekli çizerleri terbiyesizce kaçırtarak saltanatını sürdüren bir grup bu. Yanımda yaşanan bir olay anlatayım: Çocuk çizimlerini getirmiş, adamın önüne sunmuş, gözünün içine bakıyor. Adam da "senin saçın niye uzun lan, metalci misin, git kes de gel" diyerek (üstelik dünyanın en komik esprisini yaptığını sanıp) gülüyor. Bu çocuk bir daha gelir mi? Ego manyağı olmamış, konumunu sindirebilmiş gerçekten çok çok az çizer var.

Neden periyodik reel çizgi romancılarımız sadece Ersin Karabulut ve Kenan Yarar'dan ibaret? Yüzlerce güzel sanatlar mezunu var, onlar kadar iyi çizebilecek yok mu sanıyorsunuz koskoca ülkede? Deviantart sitesindeki çizerlerimize bir bakın. Yüzlerce var fakat yönlendiren ya da keşfeden yok, çizimlerini bastırabilecekleri platform yok çünkü editörler reel çizgi ve çizgi roman görmek istemiyorlar. Okuyucuya sunulmadığı için de herhangi bir pazar oluşmuyor. Çizgi romanlarını yayınlatmak isteyen gençlere, tirajı sürekli yükselen bir web çizgi roman dergisi olan Gölge Dergi'yi öneriyorum.







Oyunlar, Efsaneler ve Azizler - III

OYUNLARIN DOĞDUĞU EFSANELER

Yunanistan'dan Sibirya'ya Ortodoks kültürünün hakim olduğu topraklara, hatta olmadığı İngiltere'ye bile gidin; askeri ya da dini yapıların birinde mutlaka bir ejdarhayı mızrağıyla alt eden zırhlar içinde atlı figürüyle karşılaşacaksınız. Peki nereden geliyor bu figür, anlamı ne? Kökeni belki Hitit fırtına tanrısı Tarhun'un İlluyanka'yı öldürmesi ya da Perseus ile Andromeda'nın savaşı, belki de çok daha eski... Ama tüm bu mitolojik hikâyeler gün gelip de Aziz George'a mal edilir, işte tarihin bu aziz için biçtiği rol budur. Peki bu azizin bilinmeyen süper kahraman kişiliği nasıl ortaya çıktı?

Vakti zamanında Libya'da bir krallık (bazı kaynaklarda Kapadokya'da bir krallık diye de geçer) vahşi bir ejderin zulmü altında eziliyormuş. Bu ejder şehrin yakınlarındaki bir gölde yaşar, oradan çıkıp şehre hastalık, zulüm ve dehşet saçarmış. Kral en iyi askerlerini ejderin üstüne yollamış ama bir sonuç alamamış. Onun yenilmez olduğunu gören halk, ejdere her gün birer adet koyun sunmaya ve böylece onu hoşnut edip, gazabından korunmaya karar vermiş. Koyunlar işe yaramış ve ejder halkı rahat bırakır olmuş. Ama bazen koyunlar yeterli gelmezmiş. O zaman da halk çocuklarını kurban olarak ejdere sunarmış. Gün gelmiş kurban edecek kimse kalmamış ve halk kraldan kızını kurban etmesini istemiş. Kızı için endişelenen kral Aziz George'dan yardım istemiş. O da beyaz atına atladığı gibi soluğu ejderhanın yanında almış. Aziz George tek bir hamlede mızrağıyla ejderhayı olduğu yere çivilemiş. Sonra da atından inip, kutsal kılıcı Ascalon ile ejderin başını koparmış. Böylece prenses ve krallık kurtulmuş, George ise azizliğe yükselip "muzaffer" sıfatını almış.

Bu hikâyenin resmedildiği çoğu esere dikkatle bakıldığında aslında alt metnin gerçek hikâyenin ezoterik bir sembolizmi olduğunu kolayca fark edebiliriz. Neyse sanatsal analiz kısmını Simon Schama'ya bırakıp biz oyunlarla ilgisini açıklayalım isterseniz. Castlevania ve Final Fantasy'deki Ascalon kılıcı, aslında Aziz George'un ejderi öldürürken kullandığı kılıca atıfta bulunuyor. Guild Wars'daki Ascalon ise İsrail'in Ashkelon şehrinden esinlenilerek oyuna aktarılmış. Diğer yandan herhangi bir RYO'da seçtiğiniz Knight ya da Paladin sınıfının ilk temsilcisi olarak ekran dışındaki dünyada Aziz George atfedilir. 23 Nisan 303 tarihinde bir Roma İmparatoru tarafından idam ettirilen bir askerin bunca hikâyeye konu olduğuna inanmak güç değil mi? **–Olgay**



Makine

SANAYİ DEVRİMİNİ YAPANDAN ALLAH RAZI OLSUN

2006 yılında İzmir'de, beş arkadaş tarafından kuruldu Makine ve Türkiye'de pek rastlayamadığımız bir türde müzik yapmaya başladılar: Endüstriyel metal. Bilmeyenler için bağlantıyı kuralım, hani şu Rammstein'ın, Fear Factor'un, Zeromancer'ın yaptığı müzik türü.

Tüm endüstriyel metal gruplarının yaptığı gibi endüstriyel müzikle heavy metal'i birleştiriyor Makine ve synthesizer gibi dijital elemanları distortion vokalle barıştırıyor. Can Uzunalı (vokal), Hakan Kireçkaya (gitar), Çağdaş Akdoğan (bass), Ozan Ülke (synthesizer) ve Ozan İnam'ın (davul) oluşturduğu Makine, 2007 yılında prodüktör Kevin Moore ile güçlerini birleştirip çıkış albümleri için hazırlıklara başlamıştı. Şimdilerde post-prodüksiyon aşamasında olan albümün çıkışının yakın olduğunu haber veren bir klip yayınlandı geçtiğimiz günlerde: Üzgün.

Şarkının hemen başında öyle bir giriyor ki parça, grubun enerjisini önce hoparlörünüzde sonra da kulaklarınızda hissediyorsunuz. Vokal girdiğindeyse önce bir afallama oluyor, çünkü alışkın değil kulağımız bu tarz bir Türkçe duymaya. Akılda kalıcı melodisi sayesinde çabucak alışıyorsunuz parçaya ve seviyorsunuz. Bugün birçok kez dinledim ben ve diğer şarkılarını da last.fm'den bulup MP3 oynatıcıma attım. Bana soracak olursanız, grubun en güzel parçası "Sonu Yok!".

Grubun tarzı çok da sert değil türünün diğer örnekleriyle kıyaslandığında. İşte muhtemelen bu yüzden ki, ülkemizde ana akım ilgiyi hemen kazanacaklardır. Canlı performansları da oldukça başarılı olan Makine'nin albümü bir an önce çıksa da, güzel müzikleriyle kulaklarımızın pasımızı alsalar. **–Berkant**



Birçok ses geliştiricisinin kullanıldığı ve kompleks ses dalgaları oluşturup çeşitli ses dalgalarını sentezleyerek sayısız sonik varyasyonların üretilmesine yarayan elektronik enstrüman. Oldukça fazla sayıda sentezleme tekniği vardır ve her biri farklı teknolojiler ve algoritmalar kullanır. 1890'ların sonunda ortaya çıkmıştır ve günümüzde klavyelerle desteklenir.

Berkant Akarcan
Renkler etkileyicidir. Tek sorun onları nereye koyduğunuz ve nasıl görmek istediğiniz.



Eski Medya Öldü, Yaşasın Yeni Medya

SOSYAL MEDYA KAOSUNDA YÖN BULMAK

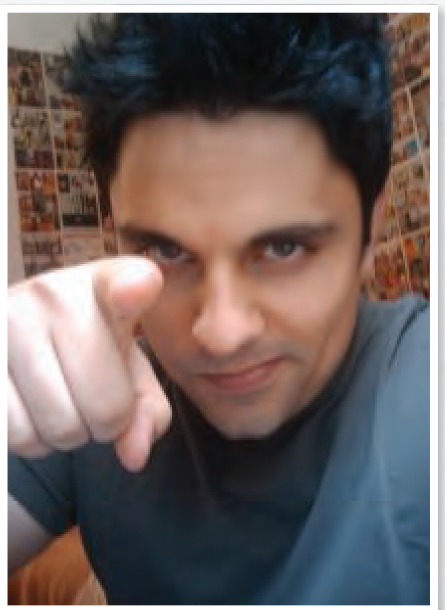
Halk arasında hunharca "loop'a almak" diye tabir edilen, "loop'a almak" eyleminin en çok yakıştığı bir şarkı veya albüm vardır herkesin hayatı için. Her gün değişebilir de, hafta da, ay da. Hayatınız ne kadar tekrar ediyorsa müziğiniz de o kadar tekrar ediyordur. Ama bunun için sizin tekrar etmeniz gerekmez, hayatınızdakiler tekrar etse yeter. Siz de onlara ayak uydurmak için tekrar etmeye başlarsınız tabii, o ayrı mesele. Doğal döngüsü budur bu olayın, her şey tekrar edebilir, edecektir de. Her şey eski haline dönebilir de dönmeyebilir de, dönmemesi dönmesinden daha güzel olur.

Eski haline değil de var olan ilk haline dönebilen tek şey nedir? Evren? Tanrı? Hayır onlardan bahsetmiyorum, daha somut şeyler var daha yakında. Thom Yorke. Adamın kendisinden bahsetmiyorum elbette, müziğini tanımlayan adından bahsediyorum. Biliyorsunuz ki, Thom Yorke'un müziğini janralara sığdırmak, tüm evreni bir çaydanlığa sığdırmaya benzer. Olmaz. Thom Yorke müziği sonsuza dek dinlenebilir, var olan ilk saniyesine tekrar alıp dinleyebilirsiniz. En azından **Last.FM**'im öyle diyor, son bir yılda en çok "loopa aldığın" parça **Hearing Damage** diyor. Sonra **Jigsaw Falling Into Place** diyor, Franz'dan **Ulysses** diyor, IAMX diyor **SHE** diyor. Site haklı, hiç sıkılmadan uzun süre dinleyebileceğiniz parçalar bunlar. Sonsuza dek değil elbette, her gününüz ayrı olursa sıkılırsınız. Şimdiye kadar sıkılmadığınız kabahat zaten.
Şu anki gözlerimden bahsetmek istiyorum. Zaten düz duran bir şeyi, önce ters sonra tekrar ters göstermek gibi saçma hareketler içinde. Bir de *rgb(0,15,0)* zemin üzerine *rgb(183,209,78)* yazılar peşinde. Arada Winamp ile ödüllendiriyorum kendisini. Canı Lost çekiyor. Lost demişken, kara dumanımızı TV'ye çevirelim biz de. Hayır, *Ezel'in ne kadar güzel bir dizi olduğunu ve herkesin izlemesi gerektiğini* söylemeyeceğim, yeni televizyondan bahsedeceğim. **YouTube**.



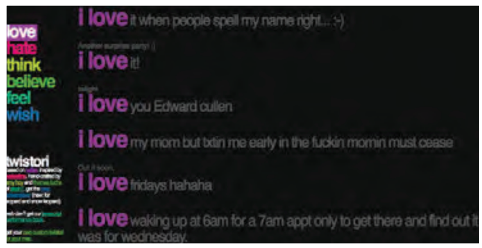
Bir yerler hâlâ Thom York köşesi...

YouTube'da **raywilliamjohnson** kanalına bir girin. Bu çocuğun **=3** programını izleyin mutlaka. Son zamanların en başarılı televizyon programını çıkartıyor. Hani "loopa aldığımız" FAIL videoları vardır ya. Programın çıkış ve varış noktası bu. Bu kadar basit anlattığıma bakmayın, güzel montaj, güzel video seçimleri ve hepsinden güzel yorumlarıyla kendine TV programı diyen birçok yapıma taş çıkarıyor. **RWJ İle Tatlı Sert.**
Çağımızın en iyi icadı olan **Twitter**'a bakalım biraz. İnsanlar birbirine ismi (*Berkant*) yerine Twitter adıyla (*@berkantakarcan*) hitap ediyor artık. Twitter'ın API'si sayesinde de müthiş fikirler çıkıyor ortaya ve bunlara Twitter Art deniyor. Bunlardan en güzelleri, içinde saatle ilgili bir sayı





içeren Tweet'i bulup, size saati o şekilde gösteren site: **TimeTweets.com**. Bir diğeriyse **Twistori.com** - içinde Love, Hate, Believe, Feel geçen Tweet'leri bulup, bu hisleri yaşayan insanların Tweet'lerini gerçek zamanlı gösteriyor. Bir Avrupa ülkesinde yapılan, şehrin ruh halini gösteren heykel çalışmasına benziyor. Şehirdeki herkes akşamları ne hissettiğini seçiyordu siteden, şehir merkezindeki enstalasyonun ışıklarıysa vatandaşların hislerinin ortalamasının rengine bürünüyordu, sevinç varsa kırmızıydı mesela.





Sosyal medyaya bu kadar girmişken **Tumblr**'dan bahsetmemek olmaz. Müthiş derecede yaratıcı çalışmalara rastlıyorum her gün Tumblr'da. **Modern Tweet'ler Müzesi** adlı bir proje var, **tweetmuseum.com** adresinde. Twitter'da ünlülerin Tweet'lerini takip ediyor Odessa Begay ve Jordan Breindel ikilisi. Ve bunları genelde gerçeküstü tarzlardaki ilüstrasyonlarla canlandırıyor. Mutlaka gidip görmelisiniz müzeyi.

Daha çok yerim var, en başa dönebilirim. Çünkü ben ne yaparsam yapayım sen zaten en başa döneceksin. Kendi başına geldin, öyle de gideceksin. Elinde umutların ve nefesin için biraz hava. Hayal kırıklığına uğratmayacağım seni, sen düşerken. Bazı şeyler bu kadar basit olmalıdır, bir sonun bile başı vardır.

Hep başa döndüğünüz, ama en başa döndüğünüz ve "loopa aldığınız" şarkı ödülümüz aslında yukarıdakilerin hiçbiri için tasarlanmamıştı. Bunu en iyi anlatan parçaya, albüme, gruba biçilmişti, **The Editors - An End Has A Start**. Şimdiye kadar "loopa almadığınız" kabahat. Ama önemli değil, bugüne kadar "loopta olan" hayatınızın yerine sayabilirsiniz.

Şimdi Stop'a basın. Zamanı geldiğinde tekrar Play'e basarsınız.



ESER'İN METAL KUTUSU

DARK FORTRESS - YLEM





Dark Fortress, Almanya'lı bir black metal grubu, muhtemelen ismini pek sık duymadıklarınızdan. Son albümleri Ylem'de tarzını bariz bir biçimde değiştiren grubun ortaya çıkardığı sonucu, tek kelimeyle "harika" olarak niteleyeceğim izninizle. Albümün size sunacakları hakkında fikir sahibi olmak için şu şarkıları Youtube'dan aratıp dinlemenizi tavsiye ediyorum: As the World Keels Over (bu parça aynı zamanda davulcuları Seraph'ın ne kadar güçlü bir tekniğe sahip olduğunun göstergesi), Evenfall, Wraith ve Silence. Melodiler, riffler, clean vokaller aklınızda yer edecek, mutfakta kendinize bir şeyler hazırlarken bile bazı şarkıları mırıldandığınızı fark edeceksiniz.

BURZUM - BELUS



Varg Vikernes'i sevebilir veya nefret edebilirsiniz; ancak black metal adına müzikal anlamda yaptığı işleri inkâr etmek büyük hata olur. Det Som Engang Var ve Filosofem gibi klasiklerin ardından, hapisteyken çıkardığı son iki albümü son derece başarısız olsa da (tamamen şahsi görüşüm) hapis sonrası ilk albümü olan Belus ile adeta 'black metal budur' dedirtiyor. Belus'u (Avrupa'da farklı isimlerle de bilinen ve ışıkla ilişiklendirilen 'beyaz tanrı') konu alan bu konsept albüm, Belus'un ölümüyle başlıyor, ölüler diyarına yolculuğuyla devam edip dünyaya geri dönüşüyle (son şarkı, Belus' Tilbakekomst, yani Belus'un dönüşü) bitiyor. Baştan sona karanlık, akılda yer eden melodilerle süslü, sıkılgan bir albüm. Yılın en önemli albümlerinden biri olacağını düşünüyorum. Mümkünse açın şarkıları, başka bir işle uğraşmayın, uzanın ve keyfini çıkarın.







(500) Days of Summer

NEFRET ETME BENDEN, ÜZGÜNÜM

Kasvetinden sual olunmaz bir pazar günü hem zaman çabuk geçsin diye hem Ekran Dışı'na yazacak film bulamadığım için, hem de Damla'nın sesine bu ay da "sen cahil bir hömücük müsün Emre?" tınısı yerleşmesin diyerek *(oysa ben senin Alman mürebbiyeler tarafından büyütüldüğünü düşünüyordum –Damla)* peşpeşe üç film izledim. Çok iyi eleştiriler alan fakat nedense benim sırrına eremediğim doğaüstü gerilim filmi "Left Bank"i, bütün senaryonun ensest bir sırra yaslandığı yavan bir aile draması olan "Beautiful Kate" izledi. Tam "filmlerin de eski tadı yok, daha izlerken unutmaya başlıyorum" diye mırıldandığım sırada aradığım tokat Marc Webb'den geldi: (500) Days of Summer.

Özünde, az sevip çok oynayan zalim işkenceci (Summer) ile paçasını kaptırmaya tutkun gönüllü kurban (Tom) arasındaki ilişkiyi anlatan "(500) Days of Summer", romantik-komedi numaralarını sevimlilik yapmak için değil, dramı koyulaştırmak için kullanan hain bir film. "Bu bir aşk hikâyesi değil, aşk hakkında bir hikâye" diye başlayan öykünün en farklı yanı da bu zaten. Türdeşleri gibi ele aldığı konuyu gerçeklikten uzak bir iyimserlik kremasına bulamayıp, aşkı sahip olduğu o adaletsizlikle, akıl almazlıkla yani tüm o yedi bela doğasıyla çizebilmesi. Filmin ya çok iyi ya da çok kötü tepkiler almasına, flörtöz afacanlıklar izlemeye alışık romantik-komedi seyircisini ters köşeye yatırması kadar empati unsurunun da katkısı yadsınamaz. Misal ben zaman içinde bu iki rolü de oynamış olduğumdan Summer'ın bencilliğini izleyerek kendimden mi utanayım, yoksa Tom'un saftorikliğine üzülerek eski hallerime mi içleneyim bilemedim. "(500) Days of Summer" bittiğindeki ruh halimi de, filmi de şu şekilde özetleyebilirim; "al sana bir kaya, nereye dayarsan daya" sevgili okuyucu. **–B. Emre**





Shutter Island

BU ADAYA GİDEN KİMSE GERİ DÖNEMEDİ, HOHOHOOO

2007 yılında Martin Scorsese, Alfred Hitchcock'un kayıp üç sayfalık senaryosu *The Key to Reserva*'yı kısa film olarak çekmiş ve üstada saygı duruşunda bulunmuştu. Şimdi anlıyoruz ki, Scorsese'ün gözü psikolojik gerilim türüne kaymaya başlamış zaten o günlerde. Shutter Island'ın her saniyesinden bunu görebiliyorsunuz çünkü. Bir kitap uyarlaması olan filmin atmosferi kan donduran cinsten. Suçlularla ve akıl hastalarıyla dolu bir adaya, kayıp bir suçluyu (hastayı?) aramak için giden Teddy (Leonardo DiCaprio) ve Chuck (Mark Rufallo), hiç beklemedikleri bir ortamla karşılaşır. İkilimiz bir an önce soruşturmayı tamamlamalı ve bu adadan ayrılmalıdırlar. Klasik Martin filmlerinde hikâyenin gidiş hattı biraz bellidir. Bu filmdeyse, eğer bir sinefil değilseniz biraz yamulabilirsiniz. Atmosfer ve hikâye bana Silent Hill'in kapalı alanlarını hatırlattı. Shutter İsland, çok orijinal olmasa da tansiyon yükselten senfonisi, ışığın muazzam kullanımı ve muhteşem görüntü yönetmenliği sayesinde "mutlaka izlenmeli" kategorisine giriyor. Beklediğimize gerçekten değdi diyebiliriz. Scorsese'e de yaşlandıkça bir haller oluyor gerçekten, karanlık haller. **–Volkan**

Farklı ebattaki rengarenk üçgen şekiller birleşip sonra tekrar ayrılırlar. Sonra tekrar birleşip bir kere daha ayrılırlar. Bu böyle gider.

Bu videoları anlatmak için kelimeler kifayetsiz kalır.
Gelip kendi gözlerinle görmen lazım.

KURYE ULUSLARARASI VİDEO FESTİVALİ
TARİH: 6 - 16 Mayıs
YER: Bahçeşehir Üniversitesi ve İstanbul Modern
www.kuryevideo.org

KURYE
video org

İLKBAHAR SEZONU

YENİ SEZONUN SIFIR KİLOMETRE ANİMELERİ -İpek Cevahir

Ben hâlâ bir sezon geriden, Durarara!! ile satış otomatları fırlatmaktan ve Katanagatari ile kılıç avlamaktan yavaş yavaş geliyordum ki takvime bir göz atmamla birlikte "ne, sezon mu geldi?!" diyerek uyandım. Evet, yeni bir yayın sezonunun başındayız yine. Bu sezon en ilginç görünen seriler, haklarında az şey bildiklerimiz gibi duruyor ama mutlaka aralarından birkaçı sürpriz çıkışlar yapacaktır diye düşünüyorum. Herkese güzel baharlar, iyi seyirler!



Angel Beats!

Başlangıç: 02 Nisan
Stüdyo: P.A. Works / Aniplex

Air, Kanon ve son olarak Clannad gibi (gözyaşı festivali) serilerin uyarlanmış olduğu görsel romanların yapım şirketi Key'den yapımcı Jun Maeda ve tasarımcı Na-Ga gibi kilit isimlerin üzerinde çalıştığı bir proje Angel Beats!.

Ölümden sonraki yaşamda geçen seride, hayatıyla birlikte hafızasını da kaybeden Otonashi adlı bir genç başrolde. Otonashi, öğrencilerin tam olarak diğer tarafa geçmeden önce dünyaya ait tüm bağlılıklarından vazgeçmeyi öğrendikleri bir okula gider. Ancak okulda, hayatta oldukları zaman yaşadıkları kötü yaşantıları yüzünden Tanrı'yı suçlayan öğrencilerin kurduğu SSS (Shinda Sekai Sensen/Afterlife War Front) adlı bir isyan grubu vardır. Öğrenci kurulunun göreviyse durumu kontrol altında tutmak ve SSS'e karşı savaşmaktır. Otonashi ise, SSS'e katılması için Yuri adlı bir kızdan davet alır...

Şu anda 13 bölüm olarak planlanan serinin animasyonunu P.A. Works tarafından yapılıyor. Key'in; ya da bu durumda asıl Jun Maeda'nın, yazdığı senaryolara ve kullandığı temalara aşinaysanız aşağı yukarı Angel Beats!'den beklemeniz gereken dramayı tahmin edebilirsiniz. Konusuyla ve arkasındaki isimlerle ilgi çeken seride Hiroshi Kamiya bir kez daha seslendirmede başrolde. Ana bayan karakterlerden Yuri'yi H2O'nun Hayami'si Harumi Sakurai; Tenshi'yi ise Bakemonogatari'nin Nadeko'su Kana Hanazawa seslendiriyor.



Hakuouki Shinsengumi Kitan

Başlangıç: 03 Nisan
Stüdyo: Studio DEEN

Biri Shinsengumi temalı bir seri mi dedi? *koşarak ekran başına geçer*

Hakuouki'ye Peacemaker Kurogane, Rurouni Kenshin, Gintama vb. serileri göstererek erkek izleyicilerin ilgisini çekmek isterdim ama bu sefer üzgünüm beyler. Bu seri için Ouran'daki Renge'nin, Shinsengumi temasının bayan izleyicilerin de ilgisini fazlasıyla çekiyor olduğu yönündeki sözlerini (ve sebebini) hatırlatırım :) Nitekim Hakuouki de bir otomegame'den uyarlanıyor. Hikâyede; Edo döneminde gönüllü doktor olarak Kyoto'ya giden babasıyla iletişimini bir süre sonra kaybeden Chizuru adlı bir kızın, kısa bir süre sonra onun peşinden gitmesi anlatılıyor. Bu yolculuğuysa, Shinsengumi tarafından kurtarılması ve onlar tarafından korumaya alınması izliyor. "Bu kadar yetmez, aksiyona yeni bir boyut katmak ve kızı kurtarmak için yeni sebepler bulmak lazım" diyenlerdenseniz konunun içinde vampirlerin de olduğunu hatırlatırım. Idea Factory'nin bayan oyuncular için olan yan kolu Otomate'in bir oyunu olan ve geçen yılki Otomate etkinliğinde duyurulan seri; içereceği samuray ve aksiyon sahnelerine rağmen büyük bir ihtimalle bu sezon bayan izleyicilerin daha çok ilgisini çekecektir. Hakuouki'nin ayrıca 2 bölümlük, kısa bir manga uyarlaması da bulunuyor. Her sezona, her türden bir doz iyi seri lazım diye düşünürsek, bishoujo serilerin başını şimdilik Hakuouki çekecek gibi görünüyor.

Heroman

Başlangıç: 01 Nisan
Stüdyo: Bones

Stan Lee ve Japon animasyon stüdyosu BONES'un (FullMetal Alchemist, Darker than Black) ortak çalışmasıyla yapılacağı açıklanan Heroman'den geçen aylarda bahsetmiştim. Beklenen seri, en sonunda bu sezon başlıyor.

Hikâyeye göre, her zaman bir kahraman olmak isteyen Joey adlı Amerikalı bir genç, büyükannesiyle oturduğu evlerinin geçimini sağlamak için yarı zamanlı çalışmaktadır. Günün birinde gördüğü bir televizyon reklamındaki robot figüründen çok etkilenen Joey, bu figürü elde ederse güçleneceğini düşünür. Ne yazık ki onun alabildiği tek robot, okuldaki zengin çocuklardan birinin terk ettiği, kırık bir robottur. Figüre üzülen Joey, onu eve götürüp tamir etmek ister. Tamir ettiğindeyse kahraman olma hayallerinin gerçekleşeceğinden habersizdir. BONES'un bilindik güzel karakter tasarımlarını ve aksiyonunu fragmanlardan tanımak mümkün. Hikâyenin geçtiği yerin Amerika olması sebebiyle bu sefer bolca sarışın ve bir nebze daha çizgi roman tiplemelerine kayan karakterler dikkatimi çekti. Elbette shounen temalarıyla birlikte.Eminim anime severler için de, çizgi roman severler için de izlemesi ilginç bir seri olacak Heroman.





Arakawa Under the Bridge

Başlangıç: 04 Nisan

Stüdyo: Shaft

Konusunu duyduğumda hemen açıp mangasını okuduğum ve anime uyarlamasını da hevesle beklediğim bir yapım Arakawa Under the Bridge.

"Hiç kimseye borçlu kalma" felsefesiyle yaşamını sürdüren başarılı işadamı Ichinomiya Kou'nun hayatı, Rino adlı bir kız tarafından kurtarılır. Arakawa Nehri'nin yanındaki köprünün altında yaşayan ve bir uzaylı olduğunu iddia eden garip Rino'ya artık borçlu olan Kou da, onunla -ve etraflarındaki diğer gariplikler le- birlikte köprünün altında yaşamaya başlar. Seinen, komedi ve doğaüstü elementleri karıştıran eser Hikaru Nakamura'nın mangasından uyarlanıyor. Devam etmekte olan her manganın anime uyarlamasının kaderinde olduğu gibi, bunda da hikâyenin sonunu göremeyebiliriz. Öte yandan, ciddi bir hikâyesi olmadığı için sizi eğlendirecek bir hikâyeyi dertsiz, tasasız izlemek gibisi de olmuyor. Animede Hiroshi Kamiya ve Maaya Sakamoto gibi efsane isimlerin ana karakterlerimizi seslendirmesiyse beklentileri artıran güzel bir sürpriz oldu.



Senkou no Night Raid

Başlangıç: 05 Nisan

Stüdyo: A-1 Pictures

Senkou no Night Raid'de bu sefer bir uyarlama değil, orijinal bir hikâye izleyeceğiz. Yani sizlerden önce mangasını ya da romanını okumuş seyircilerin spoiler tehditleri olmadan, herkesle birlikte takip edebileceğiniz bir seri olacak. Orijinal bir hikâye olduğundan şu an için, açıklanan konudan ve fragmanlarda görülenlerden fazlası bilinmiyor elbette.

1931 yılında Shanghai'de geçen hikâyede, gizli bir askeri casusluk organizasyonu olan ve tarihe gömülen Sakurai Kikan anlatılacakmış. Persona -trinity soul-'un yönetmeni Jun Matsumoto'nun ve senarist Shinsuke Onishi'nin kadrosunda bulunduğu serinin ilginç bir yanı da yeni bir proje olan Anime no Chikara kapsamında yayınlanacak olması. TV Tokyo ve animasyon şirketi Aniplex'in ortak çalışması olan Anime no Chikara, umut vaat eden ve yetenekli yeni isimlerin orijinal çalışmalarını televizyon serileri olarak hayata geçirmelerini sağlayan yeni bir proje. Bu proje kapsamında gösterilen ilk seri ocak ayında başlayan So-Ra-No-Wo-To idi.

Filmler

Japonya'da 6-9 ay içinde DVD'si çıkmadan izleyemeyeceğimiz diğer harikalar:

Trigun: Badlands Rumble (24 Nisan)
98'de veda ettiğimiz TV serisinden sonra 2005'te duyurulan film en sonunda vizyona giriyor. Trigun, Yasuhiro Nightow ve Satoshi Nishimura'nın mangasından uyarlanmıştı.

Gintama: Shinyaku Benizakura-Hen (24 Nisan)
Herkesin mutlaka izlemesi gereken ünlü komedi serisi Gintama'nın ilk filmi. Filmde, serinin sevilen hikâye bölümlerinden biri yeniden anlatılacak.

A Literary Girl (Bungaku Shoujo) (01 Mayıs)
"Gizemli okul komedisi" olarak tanımlanan Bungaku Shoujo, Mizuki Nomura'nın ünlü roman serisinden uyarlanıyor.

Break Blade (29 Mayıs)
6 bölümden oluşması planlanan film, Yunosuke Yoshinaga'nın fantastik-mecha manga serisinden uyarlanıyor. Yapım, özelikle yurtdışında Broken Blade olarak bilinmekte.



Dipnot tadında bilgi, kişi, kurum, kuruluş
Geçtiğimiz ay animasyon yönetmeni Hajime Kamegaki, dört şehrimizi gezerek bir seminer verdi ve kendisi bu esnada bazı arkadaşlarımız tarafından manga yazarlarıyla karıştırıldı :) Gene de, çok eğlenceli geçen ve çok kalabalık bir seminer oldu. Sadece araya girip -Kamegaki-san'ın başka bir yerde dediğine göre- manga yazarlarının çoğu zaman ne yazık ki anime uyarlamalarında sözlerinin bile geçmediğini, kendisinin de yazar olmadığını ve dolayısıyla çalıştığı anime serilerinin son çizilen manga bölümüyle ilgili olarak da elinden bir şey gelemeyeceğini (^^;;) hatırlatmak istedim. Animeler mangalardan, romanlardan, filmlerden ya da diğer kaynaklardan uyarlanabildikleri gibi orijinal hikâyeler de olabilirler. Ama uyarlama hikâyeler, ekstra bir durum olmadıkça genelde orijinaline sadık giderler ve yapılan uyarlamanın kadrosu, yazarın hikâyesini takip eder. Tabii istisnalar, kaideyi bozmaz ^^



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

N.E.M.

GOD OF WAR III

YASAL UYARI: Bu yazı baştan sona itinayla spoiler doldurulmuştur. Henüz oynamadıysanız ve hikâye hakkında bilgi istemiyorsanız sizi God of War III inceleme sayfalarına alalım.

Ailenizin humidifier'ından hepinize Kratos'un kasları kadar sevgiler muhterem yurttaşlarım... Evet, yeni bir NEM'de sizlerle yeniden buluştum. 9-10 sene önce NEM köşemi başlattığımda maksadım oyunlar harici ilgimi çeken her konudan sizlere bahsetmekti. Ancak geçtiğimiz haftalarda öyle bir oyun çıktı ki, sadece oyun değil, alemin en kaliteli sanat eserlerinden biri olduğu için bu ay oyun dünyasının en baba karakteri Kratos'un üçüncü macerasından bahsetmeye karar verdim. Bu yazı bir oyun incelemesi değil elbette. Yani grafikler şöyledir, oyun böyledir, silahlarımızı şöyle upgrade ediyoruz falan filan gibi konulardan bahsetmeyeceğim. Onun yerine "bir oyun nasıl olur da bu kadar güzel yapılır ve bir insana nasıl bu kadar zevk verebilir" gibi konulara değineceğim.

Spoileros

Kratos'un üçüncü göbekten dayıoğlu olan Spoileros, Yunan mitolojisinde "Hiet" olarak da bilinen, yani "Heyecanın İçine Eden Tanrı" diye anılan bir tanrı. Bu yazıda da God of War'un bana verdiği zevkten bahsedeceğimden dolayı Spoileros'un lanetine uğramak istemiyorsanız yazıyı okumayı burada kesebilirsiniz. Evet, kötü bir olay bu, ama ben şu anda oyun incelemesi yapmadığımdan ve daha ziyade oyunu irdelemek istediğimden dolayı yazımın geri kalanının her bir paragrafı Spoileros'un spoiler'ları ile dolu. Umarım bir PS3 alıp (veya sahibi olup) bu oyunu oynama zevkine erişmişsinizdir ve yazının gerisini okuyorsunuzdur...

Mitolojik Olaylar

Şimdi mitoloji olayına baktığımızda, bu olayın ortaçağdan kalma uydurmasyonlardan oluştuğunu görüyoruz. Zaten en iyi uydurulmuş olan mitolojik olaylar/şahıslar bir Yunan mitolojisinde var, bir de İskandinav mitolojilerinde. Heriflerde süper bir hayal gücü olsa gerek, çok iyi üfürmüşler. Ama en azından mitoloji zevkli iş, yani adamlar uydurmasyon yapıyorlar ama çok zevkli uydurmuşlar zamanında. O yüzden bunları okumak, incelemek falan zevkli oluyor. Gönül isterdi ki değişik mekânlarda uydurulmuş karakterlerden Odin ile Zeus veya Thor ile Ares bir yerde karşılaşıp kozlarını paylaşabilselerdi. Neyse, zamanla o da olur inşallah. Neyse, şimdi bildiğiniz üzere God of War Yunan mitolojisini işliyor ve de şahsen bence Yunan mitolojisini işleyen en muhteşem yapıt. Yakınlarda Clash of the Titans diye bir film çıkacak, hatta siz bu yazıyı okurken çıkmış olması lazım. Güzel bir film olacağa benziyor, ama şimdiki konumuz Kratos ve God of War!

Oyuna Hazırlanışım

God of War'un çıkış tarihi 16 Mart olarak belirlendikten sonra ben de kendi çapımda hazırlıklara başladım. Her ne kadar PS2'de God of War 1 ve 2'yi bitirmiş olsam da PS3 için çıkan "God of War Collection"'ı aldım ve oyunları yeniden oynamaya başladım. Birinci oyunu tekrar bitirdim, ikinci oyunun henüz yarısındayken üçüncü oyun çıkıverdi. Ama aynı zamanda God of War'dan esinlenilerek yapılan "Dante's Inferno"yu aldım ve 3-4 gün içinde onu da bitirdim. Bu arada Dante's Inferno, her ne kadar her şeyi God of War'dan araklamış olsa da bence muhteşem bir oyundu ve o oyunu da konsolu olan herkese tavsiye ediyorum. Özellikle Xbox 360'da God of War türü bir heyecan yaşamak isteyen herkes alıp oynamalı Dante's Inferno'yu. God of War E3 demosu burada birtakım oyunların ve de bazı Blu-Ray'lerin içinden hediye olarak verilmeye başlanmıştı. Sırf o demoyu indirebileyim diye alakasız bir Blu-Ray almış ve kodu Playstation Store'a girmiştim. Ama nasıl olduysa orijinal kodum çalışmamıştı. Kodum mu oturtacaktım, oturtamadım yani. Herhalde bir cingöz bütün gece sabaha kadar binlerce kombinasyon denedi ve şans eseri benimkini buldu. Neyse, sonuç olarak oyun çıkmadan bir hafta evvel piyasaya sunulan demo haricinde oyunun demosunu da oynayamamıştım. Amerika'da oyunlar ve yeni DVD'ler falan salı günleri piyasaya sunulduğundan ötürü God of War 3 de salı günü çıktı. Hafta sonu değil tabii ama yine de salı akşamı oyunu oynamaya başladım. Çünkü uzun bir süredir başıma olmadık işler açan ve ikinci oyunda beni kese kâğıdı gibi ortadan yaran bu Deyus-u Zeus'tan intikam almak istiyordum.

Oyun Başı Verilen Gaz

Oyunun başında Titanlar ile aynı cephede savaşan Kratos, Gaia isimli toprak ananın sırtında macerasına başlıyor. Oyuna giriş muhteşem olmuş, çünkü adamlar oyunun başında direktman oyun boyunca kimleri tanrılar cennetine yollayacağımızı gösteriyorlar. Bizim elemanlar Olimpos Dağı'nın tepesinde yan yana dizilmişler. Zeus, Herkül, Helios, Poseidon, Hermes ve Hades Titanları görüp Zeus'un emriyle saldırıya geçiyorlar. Zaten oyunun ilk boss savaşını da ilk on dakikada yapıyoruz. Posiedon ve Poseidon'la birleşmiş Leviathan ilk düşmanlarımız oluyor.

Posiedon'un Kendi Gözleri

10-15 dakika boyunca Leviathan ile uğraştıktan sonra en sonunda Poseidon'u insan haliyle karşımda buldum. Ve burada tüylerimi diken diken eden muhteşem bir olayla karşılaştım arkadaşlar. Başka hiçbir oyunda bunu görmemiştim, başka hiçbir oyunda buna benzer bir şey görmemiştim ve de çok az oyunda bu kadar orijinal bir şeyle karşılaşmıştım. Poseidon'u öldürmek üzere harekete geçtiğimizde, birden olan biteni Poseidon'un gözlerinden görmeye başlıyoruz. Yani Kratos üstümüze üstümüze geliyor ve bize bir güzel dayak atmaya başlıyor. Kaçmaya çalışıyoruz, tam uçurumdan atlayıp kurtulduğumuzu sanıyoruz ki Kratos ayaklarımızdan yakalıyor ve bizi cehennemine geri çekiyor. En sonunda da iki başparmak darbesiyle bizi kör edip öldürüyor. Kratos'a düşman olmanın ne büyük bir korku yaşattığını birinci elden tatmış oluyoruz. Evet, bu kadar orijinal bir fikir neden başka bir oyunda yapılmadı bilemiyorum; ama tek kelimeyle olağanüstü bir sahneydi, insanın tekrar tekrar oynayası geliyor. Bu fikri ortaya atan Santa Monica Studios çalışanına umarım iyi bir bonus vermişlerdir.

Diğer Tanrılar

Oyunda Helios'u öldürmek hiç zor olmuyor. Ancak onu öldürmeden önce de muhteşem bir sahneyle karşılaşıyoruz. Bu adamın yanına yaklaşabilmek için ilk önce gözümüze tuttuğu ışığı ekarte etmemiz gerekiyor ve burada oyun FPS moduna geçiyor. Adım adım, sakin sakin, ışığa ellerimizi tutup Helios'un yanına geliyor ve herifçioğlunun kelle-i şerifini kopartıyoruz. Bu sahne de çok orijinaldi doğrusu.

Hades ve Hermes, Helios ve Poseidon kadar orijinal değildi. Hermes zaten çok kolaydı, sadece elemanı yakalamak için baya bir koşturduk ama gerisi kolaydı. Hades'se ölmek bilmeyen tiplerdendi. Ama benim adım Kratos hoca. "Hepinizin alacağım canını" modunda geldiğim için benim elimden ne uçan kurtuldu ne da kaçan. Herkül bizi bayağı uğraştırdı (o sırada oyunu kuzenim Neco'yla oynuyordum). Genelde boss'un yanında sivrisinek gibi, insana rahatsızlık veren güçsüz düşmanlar olması olayına ısınamamışımdır zaten. Boss savaşları teke tek daha zevkli oluyor. Neyse, dediğim gibi Herkül'de de benimkine benzer (!!^%+&?) bir vücut olduğundan Kratos olarak biraz zorlu anlar yaşasam da, sonuçta Herkül'ü de alt ettik. Herkül sahnesinde maalesef çok orijinal bir şey göremedim.



Zeus

Önceki God of War oyunlarında ve benzer çoğu diğer oyunda olduğu gibi God of War 3'ün sonunda da muhteşem bir Boss savaşıyla karşılaştım. Tüm Tanrıların kralı olan Zeus'u alt etmenin o kadar da kolay olmayacağını biliyordum zaten, ama açıkçası çok da zor değildi. İlk Zeus karşılaşması çok hoşuma gitti, kendimi Mortal Kombat vs DC Universe oynuyor gibi hissettim. Kratos'un bu tür -yani Mortal Kombat türü- bir oyunda yer aldığı takdirde, direkt favorilerimden biri olacağını da eklemek isterim. Sadece sağ sol ve yukarı aşağı yönlerde hareket edebildiğimiz bu ilk dövüşte Zeus'u şöyle bir kendinden geçirip Pandora'nın yardımına koşmaya çalışıyoruz.

İkinci aşamada amcaoğlu Zeus, Pandora'ya çok büyük bir kelek atıyor ve bunun ardından dövüşümüze dışarıdaki yuvarlak bir arenada devam ediyoruz. Sanırım oyunun başında Zeus'la karşılaştığımız ilk yer burası. Neyse, burada da elemanı üç beş kere tokatladıktan sonra bu sefer Gaia'nın kalbine iniyoruz. Önceden elimizde Herkül efendinin zırhlı dıngırtısı olmadığından dolayı Gaia'nın kalbine ulaşamamıştık. Gerçi "her Titanın kalbine giden yol boğazından geçer" taktiğini de denemiştim de olmamıştı. Sonuçta kadın taştan. Doyurmak zor olur bunu. Neyse efendim, bu noktada insanoğlu şöyle bir durup üşünüyor ve "vaay, ulan herifler öyle bir şey yapmışlar ki bir taşla hem bir Titanı hem de Zeus'u öldüreceğim" diyor. Aman burada "bir taşla bir Taş Titan artı Zeus" geyiğinden kaçınalım ne olur, gözünüzü seveyim. Neyse, bu bölüm biraz zorlayıcıydı, zira deyus-u Zeus kendini klonlamaya falan başladı. Ama en sonunda olay kimin kaslarının ve de iradesinin (ve de biz oyuncular için parmaklarının) daha güçlü olacağıyla son buldu. Tüm gücümle Zeus'u Gaia'nın kalbine doğru ittirdim ve de ikisini birden öldürdüm!

Ya da öldürdüğümü sandım... Bu Zeus ölmek bilmiyor bilader. Herif bu sefer de ruh olarak karşıma çıktı ve beni öldürdü. Sonrasında da kendimi bir oyundaki en muhteşem sahnelerden birinde buldum. Kratos'un kendi içinde kendini affetmesi gerektiğini ve de içindeki umutla Zeus'u yok etmesi gerektiğini görsel olarak ekranda herhalde en güzel bu şekilde yansıtılabilirdi. Neyse, Mazhar abimizden "Benim Hala Umudum Var" şarkısını dinleyerek, bu ara bölümde umudumu buldum ve Zeus'u tekrardan itip kakmaya başladım.

Oyunun son sahnesiniyse unutamıyorum... Yani bir oyun bir oyuncuyu kendine nasıl bu kadar bağlayabilir, GOW 3 bunun en güzel örneğini verdi. Zeus'u tamamen güçsüz durumda bıraktıktan sonra yumruklarımla amcaoğlunu dövmeye başladım. Ama senelerdir beklenen bu olay için insan çok heyecanlanıyor tabii. Ne kadar parmak ve kol kasım varsa hepsini yuvarlak tuşuna basmakta kullanıyordum. Ekran yavaş yavaş kızarmaya başladı, yaklaşık bir dakika sonra kıpkırmızı oldu. Ama arkadan hala ah-uh diye sesler geliyor. Kratos'un nefes nefes kalma sesleri geliyor, Zeus'tansa dayak yeme ve artık öteki tarafı boylama sesleri geliyor. Ama ben kendimi öyle kaptırdım ki herifi yumruklamaya devam ediyorum, ama ekranda hiç bir şey gözükmüyor. Aradan 3-4 dakika geçti, hâlâ yumrukluyorum. Aynı anda da içimden "ulan niye ölmüyor bu herif, yetti gayrı" diyorum. Neyse bir 30-40 saniye sonra yoruldum ve adamı dövmeyi bıraktım. Meğerse olay burada bitiyormuş zaten. Ehuehuee. Yani normal kavga ettiğinizde de (ben çocukken ederdim, oradan biliyorum) karşıdaki adama vurmaktan yorulduğunuza ya da ona acıdığınızda vurmayı bırakıyorsunuz ya, oyun bana bu duyguyu yeniden yaşattı. Hayatım boyunca hiçbir oyunda bu kadar gerçekçi bir duygusal "dövmeyi bırakma" olayı yaşamamıştım. İnanın bu inanılmaz bir duygu. Gerçi bu yazıyı okuyorsanız siz zaten bunu yaşadınız ama bunu hakikaten buraya yazmam gerekiyordu. Hatta açıkçası şöyle söyleyeyim, NEM köşemde normalde God of War'la ilgili bir şey yazmayacaktım, ama bu düşünce demin bahsettiğim Poseidon'u elemanın kendi gözünden öldürdüğümüz bölümü oynadıktan sonra "ulan bunu yazmam lazım" dememle bir fikir olarak beynimde belirmişti. Bu Zeus anından sonra da bu fikir kesinlik kazandı ve bu ay bu muhteşem ötesi, harika oyundan bahsetmek istedim.

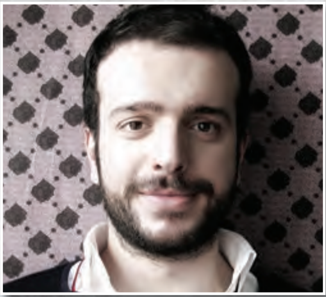
Hoşçakal Kratos (Seni Özleyeceğiz)

İlk oyundan beri Kratos'un dertli bir abimiz olduğunu, boş zamanlarında Yunan Tanrılarından Müslümos dinlediğini ve içsel sorunlarından arınıp eşine ve çocuğuna kavuşmak istediğini zaten biliyorduk. En büyük spoiler'ı burada veriyorum: Zeus'u öldürdükten sonra Athena'nın çabalarına rağmen, Kratos sahibi olduğu umudu herhangi bir tanrıya vermeyeceğini söylüyor. Tüm insanlığın bu umudu paylaşması gerektiğini düşünüyor (sonuçta Kratos'un da bir insan kalbi var dediğinizi duyar gibi oluyorum ehuehueh) ve de kendini öldürüp içindeki tüm gücü ve umudu dünyaya saçıyor. Evet, yapımcıların dediklerine göre Kratos'un başkahraman olduğu başka bir God of War oyunu olmayacak. Ama elbette ki oyunu bitirdikten sonra upuzun credits videosunu seyrettikten sonra Kratos'un intihar ettiği yeri gösteren videoyu ve Kratos'un orada olmadığını gördüm. Yani bu da elbette ki Kratos'un aslında ölmediğini, başka bir boyutta başka bir şekilde bir yerlere transfer olduğunu anlamamıza sebep oluyor. 2-3 sene sonra bir Prequel veya Kratos'un Afrodit'ten olma (hay Allah yine Spoileros tanrısına kurban verdik) oğlunun maceralarını konu alan bir oyunla karşılaşabiliriz. Hatta Kratos'un oğlu asi bir velet olup Kratos'la falan bile karşılaşabilir. Bekleyelim görelim diyorum.

En İyi Action Oyunu

Abartısız, kuşkusuz ve şüphesiz olarak şunu diyebilirim ki; 23 yıldır bilgisayar oyunlarıyla iç içeyim ama hayatım boyunca bu kadar güzel bir aksiyon oyunu oynamadım arkadaşlar. 7 yaşında oynamaya başladığım Commodore 64'ümde Saraydan Kız Kaçırma (Prince), Mısırlı (Aztec) ve Bruce Lee gibi aksiyon/macera oyunları vardı aklımdan hâlâ çıkmayan. Amiga devrinde Navy Seals, Double Dragon, Shadow Dancer gibi oyunları daha dün gibi hatırlarım. PC'deki benzeri oyunları zaten biliyoruz. Hiçbiri God of War kalitesinde değil. Konsol platformundaysa zaten Kratos Playstation 2'nin en büyük kahramanı. Görünüşe bakılırsa bu oyun sonrasında PS3'ün de en büyük kahramanı oldu. 23 yıllık oyunculuk hayatımın en güzel aksiyon oyununu bana oynattıkları için başta Sony ailesine ve oyunun yaratıcısı David Jaffe'ya, sonra da Santa Monica Studios'da bu oyunu yaratan tüm ekibe teşekkür ediyorum.

Eğer bir PS3 sahibi değilseniz, sırf bu oyun için bile PS3 alabilirsiniz. Eğer PS3 sahibiyseniz ve bu oyunu henüz almadıysanız, derdiniz ne onu bilmiyorum. Lütfen kendinize bir iyilik yapın ve bu şahesere en azından 9-10 saatinizi verip bitirene kadar oynayın. Ben birkaç defa daha bitirmeyi düşünüyorum oyunu. Çok gazlıyım gençler. Önümüzdeki Halloween'e kadar adam gibi vücut yapıp, kafayı kazıtıp etrafta Kratos olarak dolanmak aklımdan geçmiyor değil yani. Neyse, hadi bakalım, Kratos aldı intikamını, biz görelim kerevetini... Önümüzdeki ay buluşmak üzere.



HAYALET GEMİ

B.Emre Ülgen
bemre@oyungezer.com.tr

Haneme Ay Doğacak

Yolculuk her zaman mekânda değildir, bazen de zamanda yola çıkılır. Bemre'nin gemisi de onu yapıyor.

Türkân Şoray'ın beni balık pazarlarına düşürmüş filmi "Karagözlüm"de şöyle bir sahne var; balıkçı Azize (Türkan Şoray) ve cemi cümle tüm esnaf, gittikleri Kazablanka Gazinosu'nda görgüsüz -gel gör ki sahici- mutluluklarıyla ağız dolusu gürültü çıkarmaktadırlar. Bu sırada sahne alan Handan Hanlı (Diclehan Baban) bu içten ortama daha fazla dayanamayarak şarkısını keser ve "aah ah, hepimize geçmiş olsun hepimize" diye laf çarpar masaya. Bunun üstüne Azize'nin nesi olduğunu film boyunca kestiremeyeceğimiz Bedia Abla (tüm o kastedilmeden çağlayan muhteşem komikliğiyle Mualla Sürer) bu yılanlığı tek bir cümleyle dümdüz eder en kahkahalı sesiyle;

"Ne diyor ayol bu?"

İşte bu satırları yazarken birazdan böyle bir laf yiyecek de, o sahte havamla sahnenin ortasında kalakalacakmış gibiyim. Geçici de olsa (yönetime hıçkırıklar) köşe yazmak çok iddialı bir iş. Zira konu gündelik olaylar bile olsa karşısına çıkan her sorunu hop diye çözüp damıtan kır saçlı, olgun bir kaptan hali almak lazım geliyor. Bense böylesi bir statüye, kendime bir yol bakmadan nasıl soyunayım bilemedim. O yüzden köşenin yaratması gereken, yaratacağı varsayılan ruh halini başlığa yazdım. Lise kompozisyonu tarzı bir mantıkla, hani başlığı okusanız kafi gelir, "Kuru Ağaç Eğilmez", "Balık Baştan Kokar" gibi (ironiler bizden size).

İşte benden kaptan görünümlü yaşam koçundan ziyade derin bir dert kuyusu, sonracığıma efendim ekspres bir teselli vagonu olacağını bilen akıllıca bir arkadaşım geçenlerde eski sevgilisinden muzdarip, koştu geldi. Ayrıldıktan tam bir yıl sonra, neden bilinmez yeniden görüşmeye başlamışlar (ben burada az daha "züğürtleyen yahudi eksi defterleri karıştırır, ondandır" diyecektim de kendimi tuttum) ve tabii bu "arkadaşça görüşelim", "oh mazi" yollu yeni nesil beyaz Türk adetleri pratikte hep fos çıktığından, bir zaman sonra ortaya çıkan flörtöz oyunlardan şaşırmış bir halde "iki ileri bir geri, gururlar almış başını gitmiş, buna arkadaşlık da denemez" dedi. Bense "ona biraz zaman ver" diyecek halim yok ya, cevaben Banu Kırbağ'ın eski bir 45liğinden bir kuple okuyuverdim (ben kendime uygun köşenin ismini de buldum bu arada: Altın Gramofon); "Gitgide yavanlaşan tadını kaybeden/Sana artık zevk değil bıkkınlık veren/Bir köşeye fırlatılmasını bekleyen/Çiğnenmiş ciklet gibidir/Eski sevgili".



Tabii Banu Kırbağ o tarifi zor, tarazlı sesiyle öyle bir söylüyor ki şarkıyı, bu göz çıkartan benzetmeler bile kulağa böylesi alelacayip gelmiyor. Dahası teşbihte hata olmaz, sahiden şakaklarını zonklatmasına rağmen bir türlü çıkarıp atamadığı bir ciklet eziyeti vermiş arkadaşıma işte eski sevgili. O yüzden ben "görüşme artık, basbayağı nostalji kraliçesi oldun sen" dedim. O da beklenmedik bir kararlılıkla görüşmeyi hırp diye kesti. Tahminim onu en çok nostalji kraliçesi olmak korkuttu, bir seri eziyet albümleri yumurtlayacakmış gibi hissetti zahir. Tabii tüm eski sevgilileri de harcamıyor şarkı, kötülediğini sanarak arada bir yerde: "Vaktiyle binbir heves koşup aldığın/Sayfalar arasında hayale daldığın/Artık her satırını ezberlediğin/Eski bir roman gibidir/Eski sevgili" de diyor. Eh eski meski de öyle yalanıp yutulacak kadar güzel bir roman olmak da az buz bir şey değil bana kalırsa.

Ben tabii bunun üstüne parlak bir beyin çakıntısıyla, anket defterleri ve "Saklambaç" programı soruları hayranlığımdan hareketle (şimdilerde ona benzer bir-iki çiftleşme programı var ama "Saklambaç" gibi eğlenceli değiller. Bayağı hesap kitapla evleniyorlar, kimse karşıdakine "bir tatlı olsan ne tatlısı olurdun?" gibi can alıcı sorular sormuyor) 3 eski sevgiliye sordum: "Eski bir roman olsam ben ne olurdum?" diye, işte cevaplar;

Kerime Nadir – Aşka Tövbe
Muazzez Tahsin Berkand – Garip Bir İzdivaç
Hüseyin Rahmi Gürpınar - Cehennemlik

Madem Türkân Şoray'la açtım, onunla kapatayım yazımı (bu son köşem olursa ardımdan "Türkân Şoray bile kurtaramadı beceriksizi" desinler istiyorum). Aynı filmde Madam Kokana'nın (Mürüvvet Sim) Azize'ye verdiği leydilik dersleri içinde, bacak bacak üstüne attıktan sonra eteği münasip bir derecede açma üzerine öğrettiği bir metot var. Bunu tabii basit bir fingirti tekniği gibi değil; eski sevgili gibi çıkmaza giren, nerde duracağımı kestiremediğim bütün belalı durumlardaki en şahane çözüm olarak alıyorum ben. Vecize şu;

"O açılazaaak sen kapatajaksin
O açılazaaaak sen kapatajaksin
O açılazaaaak sen kapatajaksin"



NİSAN SAYISI

TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Kırık Pencere Teorisi

İnsanın uzun süredir inandığı, inandığı için de savunduğu bir düşüncenin tamamen alakasız bir otorite tarafından hiç beklemediği bir yerde ve anda onaylanması çok tatmin edici bir duygu. Ben bunu Malcolm Gladwell'in yazdığı The Tipping Point (Eşik Noktası diye çevirebiliriz dilimize) ismindeki çok ilginç bir kitabı okurken yaşadım. Köşe yazılarımı takip edenler hatırlayacaktır, arada sırada insanoğlunun içindeki karanlık ve aydınlık tarafın dengesi ve mücadelesi üzerine yazarım.

İnsanın içindeki karanlık olmadan iyiliğin ve aydınlığın değerinin anlaşılamayacağını, ama insan atıl kaldıkça, aksi yönde mücadele etmedikçe karanlık düşüncelerin kendiliğinden insanın benliğine yayıldığını, oradan da çevresine akmaya başladığını savunuyorum. Kötülüğün, dejenerasyonun bu yayılmacı yapısına karşı aktif olarak karşı koymamız, yanlış olduğunu düşündüğümüz her şeyi değiştirmek, düzeltmek için çabalamamız gerektiğini söylüyorum. Umursamazlığın insanı yavaş yavaş çukura çektiğinden dem vuruyorum.

Tek bir kırık pencereyle başlıyor bozulma. Ve eğer umursamazsanız, bir binadan koca bir şehre yayılıyor.

Ve Gladwell'in kitabını okurken gördüm ki, hakikaten de umursamazlığın başlattığı, suçun, kötülüğün kendinden yayıldığına yönelik bir teori var. Sosyologlar "kırık pencere teorisi" adını vermişler. Buna göre, insanların suç işlemesini belirleyen birçok etken (genler, eğitimsizlik, ailevi etkenler vs.) içinde en önemlisi çevre faktörü. Teorinin bu ismi almasının sebebi ise şu gerçek örnekte gizli:

1970 sonlarından 1980'lerin bitimine kadar New York, yaşamak için korkunç bir şehirdi. Yılda ortalama 2.000 cinayet ve 600.000 ciddi suçun işlendiği bu cehennem gibi şehrin en beter yeri ise metrolardı. Çetelerin yuva yaptığı, soyulma ihtimalinizin %20, tüm vagonların iç ve dışının çete grafitileriyle dolu ve havalandırmaların bozuk olduğu, bazı hatları çürümeye terk edilmiş acayip bir yer haline gelmişti New York metrosu. Gişelere para atmak yerine herkes turnikelerin üstünden atlıyor, bazen de metro girişinde duran çete elemanlarının avucuna para saymak gerekiyordu ve kimse "sen kimsin kardeşim?" demiyordu. Metrolar şehrin her yerine suçluları, uyuşturucuyu ve çürümeyi taşıyan bir ağ haline gelmişti.

Ama ne olduysa, 1990'ların başından itibaren suç oranı hızla düşmeye başlamış. Uyuşturucu ticareti azalmış, cinayet sayısı düşmüş, çeteler birer birer ortadan kaybolmuş. Bu hızlı değişime anlam verememiş sosyologlar, çünkü birdenbire New York'taki suçluların göçmen kuşlar gibi memleket değiştirmesi gibi bir ihtimal yok. Ekonomi birden düzlüğe de çıkmamış veya tüm suçlular alnının teriyle para kazanmaya da karar vermemiş (tam tersine, iş imkanları daha da kötüye giderken oluyor bunlar). Öyleyse 20 yıla yakın süren bu suç dalgasının 2 yıl içinde kendiliğinden yok olmasının ardında başka bir sebep var: "Kırık pencere teorisi"

Kırık pencere teorisi iki suç bilimciye; James Q. Wilson ve George Kelling'e ait. Bu ikili, suçun düzensizlik ve umursamazlığın direkt sonucu olduğunu savunuyorlar. Eğer bir binanın bir penceresi kırıksa ve uzunca bir süre kırık kalırsa, bir süre sonra o binanın yanından sürekli geçen insanlarda kimsenin bu binayı umursamadığı ve kimse tarafından sahiplenmediği düşüncesi oluşmaya başlıyor. Kısa süre sonra, binadaki diğer pencereler de gece veya gündüz atılan taşlarla kırılmaya başlıyor. Bir süre sonra bu metruk binaya tekinsiz tipler girip çıkmaya, karanlık işlerinin merkezi olarak burayı kullanmaya başlıyorlar. Bu biraz daha devam ederse yandaki binalardaki dürüst insanlar rahatsız olup ya uzaklaşıyor ya da siniyorlar ve bu binalar da giderek suç merkezi haline gelen o ilk binaya katılıyorlar. Ve kısa bir zaman sonra, anarşi ve suç o caddeye yayılıyor. Eğer müdahale edilmezse, yan caddelere sirayet etmeye başlıyor… Bu böyle büyüyerek devam ediyor. Ve her şey, umursanmayan tek bir kırık pencereden başlıyor.

Bu örnekle New York'taki suç oranının düşüşünü bağdaştıralım şimdi. Metroların suç merkezi olmasını hazmedemeyen David Gunn adında karizmatik bir adam, metro şebe-



Şu arkadaşı ne olur sevseniz? Ha?

kesinin başına getirilmiş. Adamın metroda yaptığı ilk değişikliğe kimse anlam verememiş: Tüm vagonları pırıl pırıl boyamak, havalandırmalarını tamir etmek, koltukları yenilemek. Eskiyen rayları yenileyip tüm hattı ve istasyonları yeniden kullanıma açmış. Özellikle vagonlardaki çete grafitileri dahil her türlü çizimin anında temizlenmesine müthiş önem vermiş. Tabii onlar temizledikçe, vagonlardaki grafitilerinin silindiğini gören çeteler tekrar çiziyormuş. Ama Gunn, bir vagon metrodaki turunu tamamladığında üstünde vandalizmin işareti olabilecek en ufak bir iz dahi oluştuysa o vagonu trenden ayırıyor, baştan boyatıyor ve ertesi gün pırıl pırıl halde yeniden servise sokuyormuş. Bazı çeteler vagonların çekildiği hangarlara gece yarısından sonra sızmaya ve daha büyük imzalarını orada atmaya başlamışlar. İlk gece girip beyaz altlığı atıyor, ikinci gece tekrar girip kontürleri çiziyor, üçüncü gece de son boyamayı yapıyorlarmış.

Gunn'ın "boyama ekibi" ise 3 gün boyunca bu grafiti işinin tamamen bitmesini bekliyor, çete elemanları gider gitmez ellerinde fırçalarla sabaha kadar o 3 günlük grafiti emeği vagonu yine pırıl pırıl hale getiriyormuş. "Bazı çete elemanlarının aynı gece geri döndüğünde vagonu sıfırlanmış görünce ağladığı bile oldu" diyor Gunn.
Tahmin edeceğiniz üzere, birkaç ay içinde metro çeteleri pes etmiş ve trenleri boyamaktan vazgeçmişler.

Buradan hareketle daha sert başka uygulamaları da olmuş Gunn'ın: Metroda suç işlerken yakalananları veya para ödemeden gişeden geçenleri kelepçeletip belli bir sayıda birikene kadar halkın geçtiği gişelerin yanında yüzleri duvara dönük olarak bekletmiş. Normalde polislerin "aman kovalasam ne olacak, onu yakalayacağım 3 tanesi daha çıkacak ortaya" dediği suçluları tek tek polis merkezine gönderip işlem yaptırmaya başlamış. Yani polisleri görevlerini yapmaya zorlamış, ama bir süre sonra metroda bir şeylerin değiştiğini, düzelme olmaya başladığını gören polisler kendiliklerinden suçluları yakalamaya başlamış.

New York metrosu, 1986



Malcolm Gladwell ve birçok akademisyen sosyologa göre New York'taki ani ve anlam verilemeyen değişim işte bu metroları hem fiziksel olarak, hem de gerçek anlamda suçlulardan temizlemeye inat etmiş tek bir eksantrik adamın ilginç ve son derece inatçı temizlik kampanyasıyla başlıyor.

Ben bu gerçek hikâyeden alınacak çok güzel dersler görüyorum. Etrafımızda her gün çarpıklıklar, yanlışlar, hata yapan insanlar görüyoruz. Ama çoğumuzun tek yaptığı, hatalı olduğunu bildiğimiz durum veya kişiyi görmezden gelmek, içimize atmak ve daha sonra bunları biriktirip "biz adam olmayız arkadaş!" temalı kahve sohbetlerine malzeme çıkartmak. Biz adam olmayız mı, yoksa sen hiç kimseyi adam olmaya teşvik edecek en ufak bir girişimde bulunmadın mı? Madem biz adam olmayız, nasıl oldu da %50'sinin sigara içtiği bizim ülkede, sigara yasağına (hoşlanmasalar bile) %99 oranında uyuluyor? Arkasında itinayla duruldu, yasağa uymayanlar herkesçe uyarıldı ve kapalı yerlerde sigara içilmesi bir "ayıp" bir "hak tecavüzü" olarak kabul görene kadar buna devam edildi de ondan. Demek ki biz adam olabiliyormuşuz, ama adam etmeye gücü yetecekken tembellik edenler yüzünden bu olamıyor. Sigara yasağındaki aynı mantığı ve uygulamayı vergi kaçırmayı hak sayanlara, yola tükürenlere (ki bu tiplemeyi de pek sık görmez olduk çevremizde son yıllarda, fark etmişsinizdir), eğitimi hor görenlere, çocuğu yapıp yapıp sokağa salanlara, tanımadığı insanlara nazik ve güler yüzlü davranmayı güçsüzlük belirtisi sayanlara, kendisi gibi düşünmeyen herkesi dışlayıp "öteki" ilan edenlere de uygularsak, olur bu iş. Bakın demedi demeyin, olur valla!

Not: *The Tipping Point* Salyangoz Yayınları'ndan *Kıvılcım Anı* adı altında yayınlanmış. Çevirisini görmedim, kalitesi nasıldır bilmiyorum ama sosyal salgınların ve trendlerin nasıl başladığına dair ilginç bir bakış açısı kazanmak istiyorsanız mutlaka tavsiye ediyorum.

Posta İdaresi



"Havalar ısındıkça benim de yüreğim ısınıyor, içime mutluluk doluyor..."

Yalan söylemeyi niçin öğrenir ki insan? Ya da şikâyet ettiklerini kendi lehine kullanmanın bir yolunu bulmak mıdır tek çözüm? Hep kazanmak adına bir mücadele midir hayat? Ben bunları istemiyorum. Ağlayıp sızlayan bir çocuk gibi yakarmam, istediğim her şeyin gerçekleşmeyeceğini tekrar tekrar hatırlamam gerekse bile istemiyorum. Kaybetmeyi kabul eden insanlar görmek istiyorum ben. Zayıf kalmaktan korkmayan, gücüyle övünmeyen insanlar. Düşünen, düşünen, daha çok düşünen, anlamak için, ama önce kendilerini, anlatan, anlatabilen, inançlarını üzerlerinde değil içlerinde taşıyan, hayatta kalmak değil yaşamak için, mutlu olmak değil mutlu etmek için çalışan insanlar. Dünyanın nasıl olabileceğini görün, ama olmadığını. Bir bahar günü, posta idarelerinin otuzuncusundayız. Hoş geldiniz.

DINK EDENLER

Merhabalar tüm Oyungezer ailesi ve mektubumun yayımlandığını düşünürsek Oyungezer dergisi okurları. Daha önce defalarca düşündüğüm ancak eyleme şimdi döktüğüm bu mail'i yazarken nedense heyecanlandığımı söylemeliyim. Kusurlarımın affolması dileğiyle sorularıma geçiyorum.

Necmettin, sana kısaca Necmi diyebilir miyim? Ben de her ay ilk mektubu elime aldığımda kalbim küt küt atmaya, karnımda kelebekler uçuşmaya başlıyor. Birkaç yudum su içiyor, derin bir nefes alıp veriyorum. Önce sağa, sonra sola, sonra tekrar sağa bakıyor ve cevaplarıma geçiyorum.

1. Ben sıkı bir *Mafia* fanatiği olarak serinin ikinci oyununu heyecanla bekliyordum. Sandbox bir oynanışla kaliteli bir hikâyeyi çok iyi bağdaştıran bir oyundu *Mafia*. Çıkan ekran görüntüleri ve oyun içi videolarla iştahım iyiden iyiye kabarmıştı. Oyunun çıkmasını o kadar çok istiyordum ki... Yapımcı 2K'e de güvenim tamdı. Ta ki oyuna yapılan şu son ertelemeye kadar... İçimdeki heyecanı neredeyse tamamen söndürmüştü yapımcıların bu hamlesi. Sizce neden böyle bir erteleme yapıldı? Korkulduğu üzere oyun kötü oldu da düzeltmelere mi gidiliyor? Yoksa pazarlama adına atılmış bir adım mı bu? Yapımcılar neden bizi böyle karın ağrısı çektiren durumlara atıyorlar ki?

İyi ki ertelenmiş dediğimiz oyunlar da görüyoruz, ertelendiği halde bir şeye benzemeyenler de, ertelenip hiç çıkmayanlar da. *Mafia 2*'nin ilk ertelenişi değil bu. Fakat suçu 2K Games'e atmak ne kadar doğru olur bilmiyorum, onlar da Take-Two'ya bağlı sonuçta. Her işte bir hayır vardır diye düşünüp 27 Ağustos'a kadar sabreden derviş kılığına bürünelim derim ben. Gerçek sebebi ne olursa olsun yapımcıların elinde oyundaki pürüzleri gidermek için daha çok zaman var artık.

2. Başka bir efsaneden devam ediyorum sorularıma. *Max Payne* benim için ayrı yeri olan bir karakter olmuştu her zaman. İlk oyunda ekşi suratı ve deri ceketiyle, ikinci oyunda yine deri ceketi ve karizmasıyla gönlümde taht kurmuştu. Serinin üçüncü oyunu birkaç ay önce duyuruldu bilindiği üzere. Yine içimde bir heyecanla beklemeye başlamıştım. Sonra ilk görüntüler çıktı ortalığa... Ama o da nesi? Karşımda orta yaşlı, kel, sakallı ve serseri bir adam vardı. Yapımcılar dediler ki oyunun hikâyesi gereği böyle bir değişim oldu. Hakları da var, ikinci oyundan sonra genç bir Max'i yönetmek çok da akıllıca olmazdı. Ancak yine de daha saygıdeğer bir Max Payne görmek isterdim ben. Bu Max olmamış, tutmaz da bence. Sizin bu konu hakkındaki görüşleriniz nelerdir Eren Abi ve diğer sevgili Oyungezer yazarları?

Yanılmıyorsam iki ay önce de benzer bir soru gelmişti ki kontrol ettim, gelmiş hakikaten. Bana *Max Payne*'i sevdiren bullet-time neyin değil, oyunun karanlık atmosferi ve hikâye anlatımıydı. Saygıdeğer Max kel olmuş, topal olmuş, güneş alerjisi olmuş fark etmez. Yeni oyunu Remedy değil Rockstar yapıyor, kendi yorumlarını katacaklardır elbet. Ama elimizde henüz doğru düzgün bir video bile yok, ekran görüntülerine bakıp konuşuyoruz ancak. O da çok sağlıklı olmuyor takdir edersin ki.

Sorularım aslında bu kadar değildi ama kafama dınk edenler bu ikisiydi. Dergicilik ruhunu soldurmadan, hatta daha da ileriye götürerek yaşattığınız için sizlere buradan teşekkür ediyorum. Çalışmalarınızın ve başarılarınızın devamını diliyorum.

Necmettin Arat

Benim de kafama bu cevaplar dank etti Necmi. Dank eşön.



"Kratos'u görünce onu öpmek, kel kafasını okşamak ve havalara zıplamak gibi manyakça şeyler yapmaya başladım!"

MEHMET FAN CLUB <3

Merhaba Eren ve diğer Oyungezer sakinleri. Öncelikle nasılsınız? Umarım iyisinizdir çünkü ben çok iyiyim. Havalar ısındıkça benim de yüreğim ısınıyor, içime mutluluk doluyor. Bu size ikinci mesajım fakat ilk mesajım çok dağınıktı, bunu kabul ediyorum. Tam mesaj attığım sayıda Mehmet Abi'nin (çok da küçük değilim aslında) gittiğini öğrendim ve gerçekten üzüldüm. Eren Abi seni de seviyorum aslında ama Mehmet Abi de gitmeseydi keşke. Keşke gitmeden önce güle güle diyebilseydim. Neyse lafı uzatmadan sorularıma geçeyim.

Mehmet'i benden daha çok seviyorsun demek... Mehmet yakışıklıydı, sen sempatiksin diyorsun yani. Mehmet güneşti sen ampulsün, Mehmet'in girdiği evde senin ne işin var diyorsun. Öyle olsun Kaan. Ama şimdi ne yapacağım biliyor musun? Mektubunu burada keseceğim. Elveda.

HARVARD AÇIK ÖĞRETİM

Selamlar Oyungezer ahalisi ve selamlar Eren.

Bugün çok önemli bir şey keşfettim (aslında daha önce keşfetmiştim ama önemini anlayamamışım) ve Oyungezer'e yazma ihtiyacı hissettim. Çünkü bu tip soruları soran çok arkadaşımız var. Özellikle henüz lise sıralarında okumakta olan arkadaşlar için önemli bir şey olduğunu düşünüyorum.

Hepimiz artık Stumble'ın ne olduğunu biliyoruz. Firefox'umuza yerleşen (IE'ye de yerleşiyor ama biz onu kullanmıyoruz değil mi?) ve tıkladıkça girdiğimiz ilgi alanlarından web siteleri getiren güzide bir eklenti. Geçenlerde yine bu Stumble'a abanırken birtakım online bilgisayar derslerine denk geldim. Ne olduğunu önemsemedim, daha sonra bakarım diye yer imi olarak kaydettim. Sonradan

o yer imlerine bakarken Harvard gibisinden bir şey gördüm. Şaşırdım tabii doğal olarak, çünkü hiç öyle bir şeyi kaydettiğimi hatırlamıyordum. Hemen tıkladım ve gördüm ki, daha önceden önemsemeyip kaydettiğim siteymiş. Peki tam olarak ne bu site? Bu site *Harvard Extension School*'un (yani bizim anlayacağımız şekilde Harvard Açık Öğretim'in) web sitesi. Yalnız bizim açık öğretimden bir farkı var. Tüm derslerin videoları (hoca sınıfta anlatırken çekilmiş), notları ve projelerde kullanılan dosyaları bu sitede sunuluyor. Hem de ücretsiz ve hiçbir üyelik gerektirmeden. Benim denk geldiğim E-75 Building Dynamic Websites dersiymiş, yani dinamik web sitesi yapımı. İçinde HTTP, PHP, Javascript, XML başta olmak üzere altı konu var (her konu tanesi 1 saat 40 dakikadan iki ders şeklinde). Firefox'unuzdan (IE olmasın :) girip Flashgot'la tümünü indir dediğinizde bütün videolar, notlarıyla birlikte bilgisayarınıza iniyor. Fakat olayın güzelliği sadece bu değil. Tüm Computer Science, yani bilgisayar mühendisliği derslerini alabiliyorsunuz; resim işlemeden tutun da nesne tabanlı programlamaya kadar. Bu linkte tüm CS derslerinin bir listesi var: http://tinyurl.com/harvardex. İngilizce bilen ve kendini bu konuda geliştirmek isteyen arkadaşlar için bulunmaz nimet. Tabii sadece CS değil, istediğiniz diğer bölümlerin derslerini de görebilirsiniz fakat sanırım en zengin içerik bilgisayar mühendisliğinde.

Mektuba dergide yer verirsen, herkesin bilgilenmesi adına sevinirim. Belki bu konu bir dosya konusu olarak bile incelenebilir. Tüm Oyungezer ailesine saygılarımla...

Oğuz Konya

Hani bazen paylaşmak istediğin bir şeyler vardır da nereden ve nasıl yapacağını bilemezsin ya, sayende güzel bir bahanem oldu Oğuz, teşekkürler. Üniversitenin pek hayrını görmediğim için ben de benzer sitelerden kendimi geliştirmeye çalışıyorum. Ders olarak algılamadığım, not kaygısı taşımadığım için daha bile faydalı olduğuna inanıyorum. Google'dan "video lectures" veya "open course" tarzı aramalarla daha pek çok benzer sonuca ulaşabilirsiniz. Aralarından *Academic Earth*'ü tavsiye ederim mesela; Harvard, MIT, Stanford ve Yale gibi üniversitelerden konularına göre sınıflandırılmış video dersler içeriyor. Diğer yandan kendinizi ders biçiminde anlatılan videolarla sınırlandırmak zorunda da değilsiniz. Örneğin YouTube üzerindeki *TEDtalksDirector* adlı kanalda hemen her konuda yüzlerce seminer bulabilirsiniz. Şu sıralar aşağı yukarı her gün yemeğimi yanıma alıp bilgisayarın karşısına geçiyor ve TED'den yirmi dakikalık bir video izliyorum. Bağımlılık yaptı resmen. Öğrenmek müthiş zevkli bir şey ve internet üzerinden dilediğimiz her şeyi öğrenmek gibi bir imkânımız var artık. Yeter ki göreli olarak daha faydalı şeyler öğrenmekte azıcık gönüllü olalım.

AŞKIM KRATOS

Merhaba sevgili Oyungezer ekibi. Son sayınızı okumaktan bunu yazmaya zaman ayırdığıma seviniyorum. Oyunlar hakkında hiçbir şey bilmezken sizin sayenizde neler öğrendim bir bilseniz... Neyse, bilgili ekibinize soracak birkaç sorum var :)

Kendim de yıllar önce benzer bir "öğrenim" sürecinden geçtiğim için neler hissettiğini anlayabiliyorum Ozan. Sor bakalım, belki bizim de senden öğreneceğimiz bir şeyler vardır.

1. *God of War 3* yokluğunda geçen uzun ve sıkıcı dönemde Kratos'u görünce onu öpmek, kel kafasını okşamak ve havalara zıplamak gibi manyakça şeyler yapmaya başladım!

Peki duygularınız karşılıklı mı?

Sonra Kratos beni [illegible] O zamandan beri görüşmedik.

Ne diyorsun!

Keşke babam PS3'ümü verse de bu hasreti gidersem. *God of War 3*'e benim için 10 puan verir misiniz?

Sen iste, 7 kök 2 bile veririz. Zaten o da yaklaşık 10 ediyor. Ama baban PS3'ünü aldıysa bir bildiği vardır elbet. Sen yattıktan sonra gizli gizli oyun oynuyordur belki?

Bu arada Blu-ray disk alıp, *GOW3*'ü internetten indirip ona yüklemek istiyorum. Blu-ray diski nereden bulabilirim ve GOW3'ü nereden indirebilirim?

Yazılabilir Blu-ray disk bulmak henüz CD veya DVD bulmak kadar kolay değil ve 25 GB'lıklarının fiyatı sanırım 7,5 TL civarından başlıyor. Diğer sorunun cevabıysa birazdan geliyor.



Bu ay hayatın anlamı Robot Unicorn
A-- ALWAYS I WANNA BE WITH YOUUU~



Oyungezer - 1 + Tekerlek + Kuzey Doğu = ? Çözün çözebilirseniz.

2. *Battlefield: Bad Company 2*'yi neden bu sayınıza koymadınız? Sizin ağzınızdan böyle güzel bir oyunu dinlemek isterdim.

Geçen sayımıza yetişmedi ama bu sayımıza koyduk *BC2*'yi. Koyduk değil mi? Koymuş muyuz? *(Rehberini bile yazmış olabiliriz -Serp.)*

3. Sizi son beş sayınızdan beri takip ediyorum ve Oyungezer'i gördüğümde cebimde kalan son para olsa da almaktan çekinmiyorum. Ama sizin hiç çalışma ortamınızı detaylı bir şekilde görme şansı bulamadım. Resmini koyabilir misiniz?

Koyabiliriz ama gelip kendin de görebilirsin. Dağ başında olması ve her gidişimde üzerimin sigara kokması haricinde pek bir kusuru bulunmayan güzide bir çalışma ortamımız var. İkincisi üzerinde çalışmalarımız devam ediyor.

4. *Call of Duty 4*'ün çok sevilen bir oyun olduğunu duymuştum ama hiçbir yerde PC için satılmıyor. Nerede bulabileceğimi veya internetten indirilebiliyorsa nereden indirebileceğimi söylerseniz sevinirim.

***Counter-Strike* bile halen kutulu olarak bulunabiliyor, sanmıyorum ki *CoD 4* bulunamasın. Şu sıralar herkes *Modern Warfare 2*'ye hücum ediyor ama *CoD 4* de tükenmiş olabilir, istersen muhtemelen getireceklerdir.**

Şimdi gelelim internetten indirme konusuna. Oyunları piyasaya çıktıkları andan itibaren, hatta bazen haftalar öncesinden paylaşım forumları, torrent siteleri ve benzeri yasadışı kaynaklardan indirip oynamak mümkün. Doğrudan bir adres vermemize gerek yok, Google'da yapacağın basit bir arama seni doğru yere ulaştıracaktır. Peki ben bunları niçin buraya yazıyorum? Çünkü saklamanın kimseye bir fayda getirmeyeceğine inanıyorum. Oyungezer olarak orijinal oyun kullanımını destekliyor, yıllardan beri tabiri caizse bas bas bağırıyor olabiliriz. Fakat önemli olan sizin başka seçene-



Neey, kedi mamalarına yine mi zam gelmiş?!



Karton robotun da ilgiye ihtiyacı var. Sevin onu.

ğiniz olmadığı için değil, bilinçli ve de gönüllü olarak orijinal oyun kullanmanız. Henüz yeterli maddi imkâna sahip olmayabilirsiniz ama oyunlar da artık eskisi kadar pahalı değil. Başka eğlenceler veya gereksiz harcamalardan fedakârlık edip oyun sahibi olmak zannettiğinizden daha kolay. Diğer yandan oyunları internetten indirmenin Steam gibi yasal yolları da var. Kutulu olarak bulamadığınız, Türkiye'ye getirilmeyen oyunları da bu şekilde edinebilirsiniz. Aynı şey TTNET Oyun için de geçerli. TTNET aboneliğiniz varsa yüzlerce A sınıfı PC oyununa orijinal olarak sahip olabilirsiniz.

5. Son olarak oyunların neye göre bu RPG, TPS, DVO, FPS gibi kategorilere girdiğini ve bunlar dışında başka hangi kategoriler olduğunu da açıklarsanız...
İncelediğimiz oyunların ortak özelliklerini her seferinde tekrar anlatmaya çalıştığımızı bir düşün. Onun yerine örneğin kısaca FPS diyoruz, okurun gözünde hemen bir şeyler canlanıyor. Bize de o oyunun diğer özelliklerini, farklılıklarını ve bize yaşattıklarını anlatacak daha çok yer ve zaman kalıyor. Kategorize etmemizin sebebi bu; müzik türlerini birbirinden ayırmamızla aynı. Neye göre ayrılıyor dersen çok fazla değişken var. Kamera açısı, kontrol tarzı, gerçekçilik seviyesi, etkileşim olanakları ve çoklu oyuncu desteği bunlardan bazıları. Tabii enin de sonunda bunlar da yeterli gelmiyor ve bir oyunu birden fazla kategoriye sokabiliyor veya yeni alt kategoriler yaratabiliyoruz.

Bunu yayınlamasanız da sizin kalitenizle cevap almak (eğer bana geri cevap yazarsanız :) benim için büyük ayrıcalık olacak. Burdan Kratos'a selamlar. Eğer beni duyabilirse...
Emil Ozan Eyyuboğlu
Adamı okşamışsın yahu, daha ne selamı! :D

MEHMET <333
Ehem. Birkaç sayfa önce anlamsızca, acımasızca, hatta belki de umarsızca kestiğim, katlettiğim, hatta belki de terk ettiğim Kaan'ın mektubuna, kendisinin yüreğine indirmekte, başından aşağıya kaynar sular dökmekte, hatta belki de ayaklarına kara sular indirmekte başarılı olduğumu varsayarak devam ediyorum. Gerçekten böyle bir şey yapacağımı düşünmemiştiniz değil mi? Hadi canım!

1. Türk oyun sektörü nereye gidiyor sizce? Bu ülkeden güzel oyunlar çıkabileceğini düşünüyorum fakat birkaç firma dışında bu konuyu ciddiye alan yok Türkiye'de. Daha da önemlisi ülkemizde maalesef "oyunu 5 liraya oynayacakken neden bir sürü para vereyim" gibi bencilce bir düşünce var. İnsanlar bir oyunun büyük bir emek ve sermaye sonucunda çıktığının farkında değil. Korsancıların ise hiçbir uğraş sergilemeden cepleri parayla doluyor.
Hiç öyle olur mu, onlar da o kadar uğraşıyor. Bilmem kaç dosyaya bölüp internete yüklemek ya da yüzlerce DVD'ye yazıp poşetlemek kolay mı zannediyorsun? Hiç denedin mi? Emeğe azıcık saygı...

Ayrıca bunun nedeni sadece halk da değil bence; korsan pazarının bu kadar büyümesine neden olan, başkentin merkezinde bile rahatça korsan ürün pazarlanmasına izin veren zihniyet. Böyle giderse tabii ki Türk oyun piyasası küçülür, yapımcılar yeterli yardımı bulamaz. Sizce de öyle değil mi?
Bence değil. Korsan ürün pazarlanmasını engellemek işin yalnızca ufak bir bölümü; yoksa istediğimiz zaman bir şeyleri engellemek konusunda ne kadar *başarılı* olduğumuzu cümle âlem biliyor. Çeşitli ürün ve hizmetlerin yasadışı olarak nitelendirilen, ücretsiz ya da en azından çok daha ucuz alternatifleri biz ne yaparsak yapalım her zaman var olmanın bir yolunu bulacaktır. Önemli olan yasal olanların olmayanlarla rekabet edebilecek duruma getirilmesi. Bunun için talebin bizden, desteğin de devletten gelmesi gerekiyor.

2. Serpil Abla'nın yazılarını beğenerek okuyorum. Rüya Tamirleri olsun, son sayıdaki *Heavy Rain* incelemesi olsun, çok güzeldi. *Heavy Rain* incelemesinde gerçekten yağmuru, **[bzzt, bzzt -Eren]** ve çektiğim acıları hissettim. Yazıyı, oyunu almadan önce okuduğumdan spoiler içermemesi çok iyi oldu benim açımdan. Ne kadar profesyonel bir insan olduğunu da tekrar anlamış oldum bu sayede. Olabildiğince çok inceleme yapmasını da can-ı gönülden istiyorum.
Serpil Hanım, duydunuz zilin sesini. Lakin senin spoiler içermeyen incelemeden bahsederken araya bir spoiler sıkıştırman da pek bir hoş olmuş. (: *(Çok teşekkürler, Heavy Rain 2 incelemesinde görüşelim... Şaka şaka, ben de daha çok inceleme yazmak istiyorum ama bu ay God of War'u zorla aldılar elimden ühü. -Serp.)*

3. OGZ DVD v2 çok hoş olmuş bence. Eski sürümü de seviyordum ama bu çok daha hoş olmuş. Ayrıca tema desteği de olması hoş bir ayrıntı bence. Bu yüzden Eren Abi seni de kutluyorum.
Ohoh, DVD muhabbeti açılırsa yeminlen sabaha kadar konuşurum. (: Konuşmayayım, sizin yerinizden çalmayayım.

Ayrıca Posta İdaresi'ne de yeni bir soluk getirdiğin için tebrikler. Mehmet Abi'nin idaresinden farklı, kendine has bir yapısı oldu Posta İdaresi'nin. Bir tek Anlam Arayışları'na üzülüyorum ben. Keşke hiç bitmeseydi...
Keşke hiç bitmeseydi dediğimiz ne kadar çok şey var hayatta. Eğer siz devam ediyorsanız kendi anlamlarınızı aramaya...

4. Geçen ayki DVD'deki "Do you wanna date my avatar?" ayın bombalarından biriydi bence, çok güzel olmuş. İlginç bir şekilde dilime dolandı, kurtulamıyorum imdak!
Çok da yeni bir video değildi aslında ama ben yeni görmüştüm, ekleyeyim dedim. Benzer şeyler bulursanız mail atabilirsiniz bana.

5. Ankara'da oturuyorum ve İstanbul'a geldiğimde sizinle tanışmak istiyorum. Gerçi her ay dergiyi aldığımda sanki kocaman bir aileymişiz, sanki ben sizi yıllardır tanıyormuşum gibi geliyor ama yüz yüze konuşmak bir farklı olur tabii ki.

İdaresiz

ESPRİLER (komik değil ama ard arda okursanız gülebiliyorsunuz)
-dinozorlar ben zorlamam
-organeller ben ellemem
-sana bi korum bi de pentium dual core
-örümcek adam ağ atamıyomuş neden ağ bağlantısı kopmuş
-onu görünce kendine hakim olamıyorsan savcı ol
-sana emrediyorum ismin emreydi dimi?
-anne okumayı söktüm diker misin?
eğer beğendiyseniz daha fazla gönderebilirim
Doğukan Keskin
Bu ay hepimize spam sayılma ihtimali gayet yüksek olan, sayılmayan, fıkralarla başlayıp esprilerle sonuçlanan bir mektup göndermiş Doğukan. Lakin haklıymış, art arda okuyunca hakikaten gülünüyormuş. Ayrıca Doğukan'ın size selamı var. Hangi Doğukan? Iıı... Hadoukan!



Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Konuşmadığınız her an, sükût altın demektir!

Gezenti

Enes Ağanoğlu



Bülbüller öter, kuzular meler, çiçekler açar, bahar gelince. Öyle demiş şair. Yani o kadar şair var, elbet biri demiştir bunu. Lakin dergimiz bu ay da güneş yüzü görmüyor, fikri kardeşi Muhammed'den alan Enes kendini bir Marine sanıyor. Ağzına o puro hiç yakışmamış Enes. Umarız hediyen odana yakışır.


İlahi Azrail, sen adamı öldürürsün.

“Her ay dergiyi aldığımda sanki kocaman bir aileymişiz, sanki ben sizi yıllardır tanıyormuşum gibi geliyor.”

Ben de İstanbul'da oturuyorum ve Ankara'ya gittiğimde Anıtkabir'i ziyaret etmek istiyorum. Ama bunun konumuzla bir ilgisi yok.

Sorularım bu kadardı. Yayınlamasanız bile iletişime geçmeniz benim için çok önemli. Lütfen en azından bir cevap atın. Bana zaman ayırdığınız için teşekkürler. Her ne kadar sürç-i lisan ettiysem affolla. Mehmet Abi'ye de selam söylerseniz sevinirim. Hoşçakalın.
K. Kaan Bahçeci
Bak hâlâ Mehmet diyor. Gelmiyim oraya. Sen gel. Bekliyoruz.

MASS EFFECT 3?

Merhaba Oyungezer ailesi!
Merhaba Ece!
Birkaç sorum olacaktı da yanıtlarsanız çok sevinirim, dergide yayınlarsanız daha da sevinirim :) Sorularıma geçeyim o zaman. **Geçozman.**
1. *Mass Effect 2*'yi aldım, oynadım, bitirdim. Hatta ikinci kere bitirmek üzereyim (ki normalde pek yapmadığım bir şeydir, o kadar sevdim yani). Ama *Mass Effect 3* haberini duyunca pek sevinemedim, biraz şüphelendim açıkçası. Bu kadar iyi bir oyunun üstüne hemen devamının duyurulması pek hayırlı değil gibi, bize pek bir yenilik sağlamaz diye düşünüyorum, sizce? Bir de bana *Mass Effect* tarzında birkaç iyi oyun önerebilir misiniz? (*Dark Void* dışında, pek beğenmedim de :)
***Dark Void* olmamış cidden. *Fallout 3*'ü ve *KotOR*'u oynamış mıydın? *Mass Effect*'in bir üçleme olacağı açıklanalı üç yıldan fazla oldu aslında. Daha en başından beri bu şekilde tasarlandığı için endişe etmemize gerek yok diye düşünüyorum, *Mass Effect 2* de ilk oyun tuttuğu için yapılmadı sonuçta.**

2. *Hidden Magic* veya *Settlement Colossus* tarzı oyunları çok seviyorum, stresimi alıyorlar. *Settlement Colossus*'un internet sayfasına baktım fakat bu ikisi kadar iyi oyun yok gibiydi. Eğer siz bu türden güzel bir oyuna denk geldiyseniz bir söyleyiverseniz? :)
***Drawn: The Painted Tower*'ı şiddetle öneririm, özellikle çizimleri muhteşemdi. Onun haricinde http://tinyurl.com/gzhidden adresindeki listeye bir bakabilirsin, istemediğin kadar gizli nesne oyunu var orada.**

3. Ben üniversitede grafik tasarım (veya animasyonculuk) okumayı düşünüyorum ve olabildiğince çok bilgi edinmeye çalışıyorum. Bu konuda herhangi bir bilginiz varsa (en iyi üniversiteler, yetenek sınavı, iş imkânları vs.) bana çok yardımı olur. Rüyamda da hep Bioware ya da Blizzard'da çalıştığımı görüyorum ama rüyamda işte. :D
Rüyada görmek başarmanın yarısı derler... Yok, o öyle değildi. Grafik tasarım okumuş (İpek) ve de okuyan (Berkant, Ali) üç oyungezerimiz var, doğrudan onlarla iletişime geçebilirsin. Veya daha güzeli, forumlarımıza başvurabilirsin. Orada seninle aynı rüyayı paylaşan bir milyon kişi bulabilirim! Yok, o da öyle değildi.

4. Birkaç sağlam oyun için PS3 alınır mı?
Birkaç sağlam oyun için herhangi bir konsol alınmaz, o konsola sahip olan bir arkadaşın evine gidilir. Sağlam oyunların sayısında veya arkadaşın sinir katsayısında bir artış gözlemlendiği takdirde artık o konsoldan bir tane edinme vakti gelmiş demektir.

5. Duyduğuma göre Türkiye'ye Xbox oyunları geliyormuş artık. Benim Xbox 360'ım var ama Amerikan. Buradan oyun alırsam benimkinde çalışır mı? Aslında cevabı biliyor gibiyim ama bir umut belki...
Doğru duymuşsun. Sorunun cevabı da aynen bildiğin gibi, çalışmaz ne yazık ki (ya çalışırsa?).

Sorularım bu kadardı. Umarım cevaplamaya üşenmezsiniz, ben sorarken üşendim çünkü :D Saygılarımla, sevgilerimle ve Red Hot Chili Peppers rulez! :)
Ece Maç
Ortaokulda bir arkadaşım vardı, sınavlarda adını yazmaya üşenirdi. Geçenlerde kendisini Facebook'ta aradım, bulamadım. Bu da böyle bir anımdır. RHCP'ye gelince... Ben derim ki yağlı güreş yönetir!

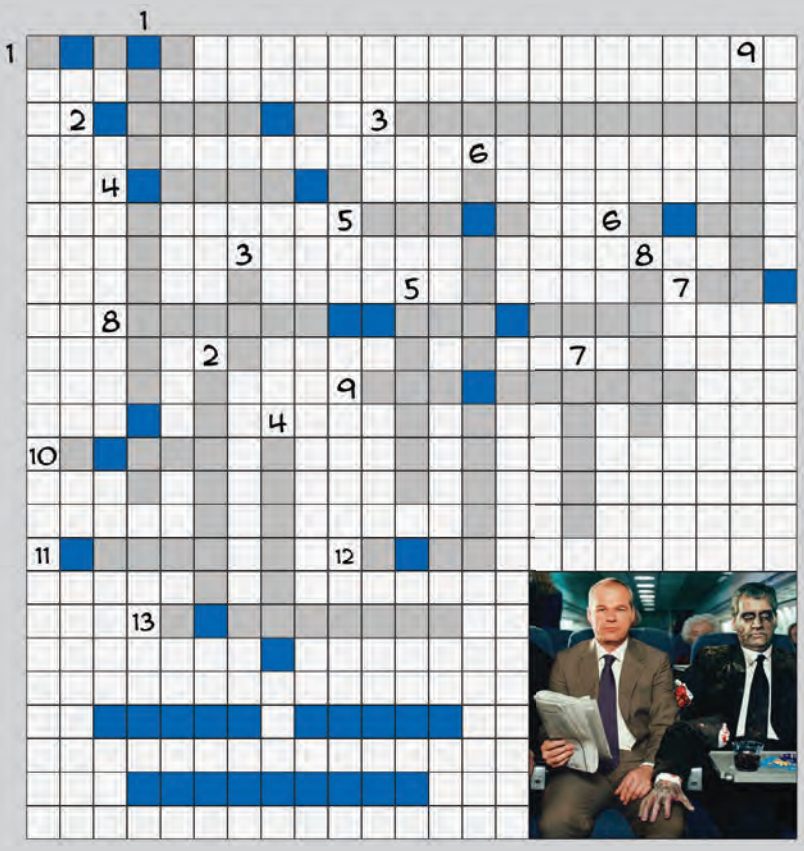
Oynamayı bilmeyen gelin yerim dar dermiş. Benim de yerim dar. Demek ki neymiş, tez zamanda oynamayı öğrenmediğim takdirde beni duvakla hayal etmeniz gerekecekmiş. O yüzden ne yapıyoruz, veda ediyoruz. Veda etmeyi sevmediğimiz için, önümüzdeki ay tekrar görüşeceğimizi düşünüp avunuyoruz. Hoşça kalın emi. ***-Eren Okka***

Zahmet veriyoruz!

Şubat ayında sizlerden oyun temalı bir bulmaca hazırlamanızı istemiştik hatırlarsanız. Barış Canbaz adlı şahane okurumuz hiç üşenmemiş ve bu zahmete katlanmış, üstelik gayet de güzel olmuş. Kendisine teşekkür ediyor ve sizlere yeni bir zahmet veriyoruz: Bu bulmacayı çözün! İşaretli kutulara gelen harfleri doğru sıraya dizdiğinizde Oyungezer ile ilgili bir cümle ortaya çıkacak. Bu cümleyi ve bütün soruların cevaplarını eksiksiz olarak bize ulaştırmanızı istiyoruz. Ama derginizin üzerini karalamayın, yazıktır, günahtır :(

Soldan sağa:
1. Oyun dünyasının romantik muslukçusu Mario'nun kardeşi **2.** Bioshock'ta içinde bulunduğumuz yıkılmış ütopik şehir **3.** Fatality'leriyle ünlü efsane dövüş oyunu **4.** Assassin's Creed serisinde Animus adlı aletle geçmişe giden karakterimiz **5.** Soyadı Kojima olan ünlü yapımcının adı **6.** (...) Tamirleri **7.** Boks oyunu denince şu an akla gelen en önemli ismin kısaltması **8.** Oyungezer şarkısını müzik dünyasına katan sanatçı **9.** Batman: Arkham Asylum oyunuyla büyük bir başarı sağlayan Rocksteady firmasını satın alan şirket **10.** Xbox 360'ın sabırsızlıkla beklenen yenilikçi kontrol sistemi **11.** Left 4 Dead serisindeki düşmanların genel adı **12.** Oyun dünyası tarafından çok sevilen, resimdeki yönetmenin soyadı **13.** Bir grup adına yapılmış ilk Guitar Hero oyunu

Yukarıdan aşağıya:
1. GTA kısaltmasının açılımı **2.** Oyungezer'in ilk sayısının kapağını süsleyen efsane oyun serisi **3.** The Sims serisindeki karakterlere verilen genel isim **4.** Little Big Planet'taki şirin mi şirin karakterlerimizin genel adı **5.** Shadow of the Colossus'ta karşılaştığımız Colossus sayısı **6.** Survival horror türünün önemli temsilcilerinden biri **7.** Zamanı kontrol edebildiğimiz, 2009 yılına damgasını vuran serbest yapım oyun **8.** İlk olarak Nintendo 64'te karşımıza çıkan, dinozorlarla mücadele ettiğimiz aksiyon oyunu **9.** Modern Warfare'in efsane ismi Price'ın rütbesi



Karanlık bir Oda





"Bu kasabalara neden hep goblinler saldırıyor? Sandpoint'e de onlar saldırıyor, Loudwater'a da onlar saldırıyor, Icewind Dale kasabalarına da onlar saldırıyor. Saldırmadıkları bir tek Sigil kaldı… Eğer bu goblinler çoklu evrendeki bütün kasabalara saldırabilecek kadar güçlüyse ben kılıcımı ve kalkanımı yere bırakıp, yeni efendilerimizi selamlamak istiyorum." -CAN SUNGUR

Bioware Ne Yapıyor? Eskiye ve Yeniye Kısa Bir Bakış

Birkaç aylık bir gecikmeyle de olsa, en sonunda Mass Effect 2'yi oynayabildim. Oyun son derece keyifli, hatta oynarken aklımda bazı sorular oluştu ve "hah, buradan bana yazı konusu çıkar" diye düşündüm. Gelin bu düşüncelerin üzerinden birlikte geçelim. Konumuz: Rol yapma oyunlarıyla meşhur Bioware, son oyunları (Mass Effect, Dragon Age ve Mass Effect 2) ile bilgisayar rol yapma oyunlarından beklentilerimizi değiştiriyor. Mass Effect 1-2 ve Dragon Age'in ortak yönleri, alıştığımız anlamdaki "rol yapma oyunu kategorisi"ne koyamayacağımız oyunlar olarak karşımıza çıkmaları. Bu çıkıntı iddianın sebebini daha iyi açıklamak için, yazıya mümkün olduğu kadar karşılaştırmalarla devam edeceğim. Bu karşılaştırmalarda bana Icewind Dale, Heavy Rain ve Deus Ex eşlik edecek.



Mass Effect ve Dragon Age'i düşünelim… Temelde çizgisel bir hikâyeye sahip her iki oyun da. Keşif ve konuşmalar sayesinde tarzını belirlediğimiz bir karakterimiz ve yan karakterlerimiz var. Başlangıçta seçtiğimiz sınıfa ve ırka göre farklı bir yan macera daha yaşabiliyoruz. İki oyunda da zaman zaman puanlar kazanıyor ve bu puanlarla karakter özelliklerimizi yükseltiyoruz. Yeni özellikler alırsak dövüş sırasında yapabildiğimiz şeylerin sayısı artıyor; ama aşağı yukarı bütün yan karakterler benzer özellikleri kullandığından dövüşlerde en önemli şey cooldown sürelerini iyi ayarlamak oluyor. Hikâye lineer bir şekilde ilerliyor fakat karakterimizin tarzını belirleyebiliyoruz ve bu seçimlerimizin sonucunda da farklı grup üyelerimizle farklı sıcak anlar yaşayabiliyoruz.

Icewind Dale 2'yi bir hatırlayalım. Bütün D&D kural bilgimizi kullanarak 6 farklı karakter yaratıyor, oyun boyunca onlara farklı büyülerle karakter özellikleri seçerek en güçlü grubu ortaya çıkarmaya çalışıyor ve dövüşlerde ölmemek için ciddi mücadeleler veriyorduk. Grup üyelerini yaratırken yaptığımız seçimler, seviye atladıkça seçtiğimiz özellikler ve karşımıza çıkan düşmanların özellikleri oyun boyunca farklı güçlerimizi ve eşyalarımızı kullanmamızı gerektiriyor, oyun ilerledikçe bizim de taktiklerimiz değişiyordu. Bunun, "cooldown sürelerini iyi ayarlamak ve siperden çıkacağın zamanı iyi seçmek"ten çok daha kapsamlı olduğu söylenebilir. Icewind Dale 2, hikâyesiyle çok iz bırakan bir oyun olmadı.

Deus Ex muhteşem bir hikâyeyle son derece detaylı ve zengin haritalara sahip. Karakterimizin geliştirdiğimiz özelliğine göre oyun boyunca gördüğümüz alanlar, gittiğimiz yollar ve karşılaşmayı göze aldığımız düşmanlar tümüyle değişiyor. Farklı augmentation ve becerilere sahip karakterlerle denemek için tekrar tekrar oynanabilir. Tüm bunlara ek olarak, beni Warren Spector ile tanıştıran ilk oyundu Deus Ex.

Heavy Rain, kısa bir süre önce PS3'lerden rüzgâr gibi geçti. Ben çok uzun oynayamadım, bu yüzden de geniş bir açıklama yazmayacağım. Zaten varmak istediğim nokta için Heavy Rain'in öne çıkan özellikleri yeterli. İnsanın kendisini kaptırdığı, seçimlerimizin oyunun her aşamasını etkilediği, interaktif bir film denebilecek bir oyun Heavy Rain.

Yani?

Şimdi kısa bir an durun ve düşünün. Bir yanda Deus Ex ve Icewind Dale, diğer yandaysa Heavy Rain olan bir skalamız olsa, Mass Effect 2 ve Dragon Age'i hangi tarafa daha yakın düşünürsünüz? Eğer şu aşamaya kadar iyi açıklayabildiysem, ME2 ve DA'nın, Heavy Rain'e çok daha yakın olduğunu fark etmişsinizdir.

Artık Bioware oyunlarını oynarken dövüşler için matematiksel hesaplar yapmıyor, ama farklı seçimlerimiz yüzünden de tümüyle farklı bir oyun deneyimine maruz kalmıyoruz. Dragon Age'de büyücü oynamanın, savaşçı oynamaktan çok farklı olduğunu savunabilirsiniz. Ama Icewind Dale'daki iki farklı parti ve Deus Ex'teki augmentation/beceri farklarına kıyasla, bunun çok da büyük bir fark olmadığını kabul etmelisiniz. Farkı yaratan daha güçlü olan sınıfı seçip seçmediğimiz. Hele Mass Effect'te yan görevlerle özelliklerimizi tümüyle çeşitlendirebilmemiz adeta Bioware'in "sınıf filan uğraşmayın arkadaşlar, alın istediğiniz farklı güçler olsun" demesi. Sonuçta onlar da en az bizim kadar heavy pistol'lerin en güçlü şey olduğunun farkındalar!

Bioware bizlere keyifle takip edeceğimiz, detaylarına takılmak yerine bütünün tadını çıkarabilece-



ğimiz hikâyeler sunuyor. Heavy Rain kadar yoğun bir şekilde hissettirmese de, Bioware'in bize sunduğu oyunlar da karakterin tarzını belirlediğimiz interaktif filmler. Sonu ve başı belli öyküler.

Yeniden Tanımlanan Rol Yapma Oyunları

Asıl soruyu burada soracağım: "Bir filmin başrol oyuncusu olabildiğimiz interaktif hikâyeli oyunlar mı, yoksa farklı dövüş ve keşif imkânları sunan oyunlar mı?"
Gerçek "rol yapma" oyunu hangisi? Bu konuyu biraz düşünün.

Dragon Age sonrasında, oyuncuların olduğu her yerde "Leliana mı, Morrigan mı?" muhabbetleri döndü. Heavy Rain oynamış herkes faltaşı gibi gözlerle gezdi. Mass Effect'i oynayanlar "hemen birkaç görev daha yapayım, bakalım bir sonraki bölümde kahramanımıza ne olacak" diye düşündü. Evet, fark etmemiz gereken şey şu: Bu oyunları "hikâyeyi ilerletmek" için oynuyoruz. Gerçekten kendimizi başroldeki karakterin yerine koyuyor, ona çizdiğimiz kişilik ve tarzla sonunun ne olacağını merak ediyoruz. Serseri karakterleri Shepard'ın sonu ne olacak. Leliana ile Ezel barışacak mı? Peki Heavy Rain gibi bize baba olmanın garip hissini yaşatan kaç oyun daha vardı?

Bu yüzden yazının başında, bu oyunların "alıştığımız anlamda rol yapma oyunu" olmadığını vurguladım. Oyun dünyası gelişiyor ve ilerliyor. Bizse artık Torchlight, Diablo 3, Dragon Age ve Deus Ex'i aynı kategoride değerlendirmemeliyiz. Şimdilik "Combat Based Role Playing Game" ve "Character Based Role Playing Game" gibi iki isim ortaya atacağım. Deli olarak, benim işim kuyuya taş atmak.

Beklentiler değişiyor ve oyunlarımız da bize göre değişiyor. Birlikte izlemeye devam edelim.

Özlediğiniz Pathfinder Övme Bölümümüz
Beni uzak ya da yakın, bir şekilde tanıyan herkesin artık alıştığı ve benim de kabullendiğim bir gerçek var; Paizo'nun güzel eseri Pathfinder'ı seviyorum. Şimdi eski yazılarımda kısaca bahsettiğim Pathfinder sistemi ve kendisine has dünyası olan Golarion'u size hatırlatmak ve neden sevdiğime tekrar değinmek istiyorum.

Henüz Pathfinder dünyası için yazılmış olan Golarion kıtasını tanımadan önce, Pathfinder'ı D&D 3,5 sistemini çok daha güzel ve çok daha keyifli bir hale getirdiği için sevmiştim. Karakterler ve sınıflar dengelenmiş, pek çok yeni özellik eklenmiş, beceriler toparlanmış ve sadeleştirilmiş, büyüler ve büyüsel güçler güzelce bir adam edilmişti. Sonra "Pathfinder Campaign Setting" ve "Gazetteer" kitaplarını okuyarak bu yeni sistemin dünyasını da tanıma fırsatım oldu ve hoşlanma sandığım şeyin aslında aşka dönüştüğünü fark ettim.

Paizo'nun deneyimli ekibi insana dokunan hikâyelere yer hazırlayan, büyülerine yaratıklarına ve mucizelerine rağmen inanılabilecek, gerçekçi bir dünya yaratmışlar. Golarion'da büyücülerin büyüyle ilişkisi "yaptım unuttum" değil, uzman oldukları büyü okullarının kalıcı etkilerine maruz kalıyorlar. Bu dünyada sorcerer'lar, kanlarında taşıdıkları güce yaklaştıkça fiziksel ve ruhsal değişim geçiriyorlar. Bu dünyada iki farklı tanrının ruhbanı olmak arasında o kadar ciddi farklar var ki, ruhban sınıfı kendi altında 7-8 farklı sınıfa sahip diyebiliriz.

Sadece oyuncular değil, her zaman karşılaştıkları canavarlar da kendilerince derinliğe, karaktere ve tarzlara sahipler. Goblinler çılgın ama korkutucu küçük canavarlar. Büyük kuzenleri bugbear'larsa, insanları öldürmek yerine korkutmayı tercih ediyorlar. Ejderhalar, kendilerini yaratan tanrıdan öç almak için birlikte çalışıyorlar. Cüceler madenleri kazarken ara sıra yüzlerce yıllık bir uykuya dalmış dev canavarlara rastlıyorlar. Hemen üstlerine tekrar toprak atıp, yan koridora geçiyorlar. Elfler 'bin yıllık ömrüm var, ben mi takacağım' diye düşünüyorlar, güvenilmezler ama sohbetleri çok keyifli…

Pathfinder ve yeni dünyası Golarion, keşfedilmeyi bekleyen birer öyküler zinciri. Uzun zamandır en çok keyifle okuduğum kitapları sunuyorlar. Henüz sadece oyun dünyası olarak varlar, bu dünyanın ilk romanları sene sonunda çıkacak. İngilizcesine güvenen herkesi bu keşfe davet ediyorum.

"Keşfetmeyi bıraktığınızda yaşlandınız" diyebilir miyiz?

İyi oyunlar!

Tatlılıklar Kutusu
Wizards of İstanbul, 10 Nisan'da yine Göztepe'de. Kayıtlar da 1 Nisan'da, şakayla karışık bir şekilde başlayacak. Bir de yakın zamanlarda vakit bulabilirsem, sadece Pathfinder anlatacağım bir çalıştay düzenlemek istiyorum. Ama bakalım, zamanım olacak mı…



PIXEL



COMMODORE64'ÜN DÖNÜŞÜ

Yeni bir firma olan Commodore USA, tüm C64 haklarını almak için uğraşıyor şu sıralarda. Bu uğraşın nedeni de C64'ün eski tarzda yeni tasarımla değil de, tamamen yeni bir şekilde mezarından çıkartılmak istenmesi (artık hangi büyüyü kullanırlar bilemiyoruz). Cybernet ZPC GX31'den esinlenerek görmüş olduğunuz biçimde bir konsept çalışma yapmışlar. C64'ü gerçekten de böyle modern bir klavyeyle görmek gözlerimizi doldurabilir. Beklemedeyiz.

KOF XIII'E DOĞRU



SNK yeni bir KOF'un yolda olduğunu resmi olarak açıkladı. Çok fazla detay yok henüz ama Taito Taito X2 arcade kart sisteminin kullanılacağını biliyoruz. Ayrıca yeni bölümle, KOFXII'nin eksik taraflarının yamanacağı bilgisi de kulislerde dolaşıyor, dedikodular gayet iyimser. Özellikle online sisteminin adam edileceğini duyunca biz de heveslendik. Bu oyunla "Ash Tales" öyküsü sona erecek. Yuri, King, Mai gibi sevilen karakterlerle beraber 10 kadar yeni karakter daha oyunda yer alacak. Dört tane yeni arena da cabası. Görünen o ki SNK, KOF serisi için "Tamam mı devam mı?" dönemecinde. "Devam" olur umarız.

İLGİNÇ BİR FİLM OLACAK!

Ne filmler geldi geçti, ne filmler de gelip geçecek. Örneğin Facebook filmi bile geliyor ama her şeye rağmen "bu" filmin çekilecek olması insanda biraz tebessüme neden oluyor. Warner Bros., geçen hafta Taito ile görüşerek *Space Invaders*'ın haklarını alma konusunda talepte bulundu. Amaçları da gayet büyük bütçeli bir aksiyon filmi çekmek. Yakında Pong için de bir film beklemiyor değiliz hani. Bu ne yaratıcılık kardeşim!





BU SÜRÜM ADAMI SPORCU YAPAR!

İçinden cici bici çıkan paketleri ve Street Fighter'ı seviyorsanız çok yazık, pamuk eller cebe. Hadi! Çünkü Capcom çok güzel bir paket hazırlamış Super Street Fighter IV için. Bu versiyonda oyunla beraber çok şık bir spor çanta geliyor. Yanında bir kafa bandı, matara (Ibuki baskılı), tişört (Dudley baskılı), 1GB Flash bellek (Juri baskılı) de cabası. Xbox360 ve PS3 sahiplerine duyurulur. http://bit.ly/dojoedition



TAKVİMLERİ İŞARETLEYİN

Daha önce yine buradan duyurusunu yaptığımız Final Fight: Double Impact'in çıkış tarihi açıklandı. 14 Nisan'da XboxLiveArcade, 15 Nisan'da da Playstation Network sahipleri efsane oyunun yeni haline sahip olabilecek (Magic Sword'un da). Yeni müzikler, sesler, arcade kabin görüntüsü ve "yan yana" oynayabilme özelliğiyle Capcom'un Haggar efsanesini yeni nesile de zerk etmesine az kaldı.



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AĞIZ BÜZMEK

Arkamızda bıraktığımız ayda, oyun dünyasında herhalde en çok *Hakan* karakterinin *Street Fighter* evrenine girişini konuştuk. Videoları izleyip güldük ettik ama çok da merak ettik. SF oyunlarında ilk kez yağlanıp dövüşen, böylesine garip bir mizah anlayışına sahip bir karakter görüyoruz ve bu bir Türk! "Böyle Türk mü olur?", "Hiç de bize benzemiyor!", "Hiç olmasaydı", "Neden yağlı güreş?" şeklinde eleştirmek için eleştirenler çıktı tabii ki. Ne kadar alışmaya çalışsak da bazen Türk oyuncularını anlamak güç olabiliyor. Yani bu bir oyun ve eğlence sektörüne dahil, sokaktaki bir Türk karakteri çizmelerini ve tokadıyla dövüşen, saç çeken bir dövüşçü yapmalarını mı bekliyordunuz? Eleştiri iyidir ama zemini sağlam olduğu sürece.
Başka bir garip eleştiri örneği daha... Ülkenin şu güne kadar görüp göreceği en büyük festival olmaya aday *Sonisphere*'ı biliyorsunuz: Metallica, Megadeth, Slayer, Anthrax, Manowar, Rammstein, Heaven&Hell, Mastodon, Stone Sour, Hayko, Foma… Ve henüz açıklanmayan birkaç büyük isim daha katılacak ama milletin tartıştığı şey "Hayko oraya yakışmıyor", "Manowar headliner değilse hiç gelmesin", "Dave Mustaine parayı görünce Metallica ile aynı sahneyi paylaşır tabii pehpeh"… Avrupa'nın en az albüm satan ülkelerinden birinde yaşayıp Amerika'daki adamı bile kıskandıracak bir festivalin İstanbul'da bir stadyumda gerçekleşecek olmasını iki yıl önce söyleselerdi herkes güler geçerdi. Böyle bir rüya gerçeğe dönmüş ve ortalıkta böyle saçma eleştiriler dolaşıyor... "Bu kadarını hak etmiyoruz galiba" dedirtiyor insana. Neyse ki organizasyon sahipleri benim kadar çabuk demoralize olmuyor da pek çok büyük grubu getirmeye devam ediyor.
İçimde biriken bu minik gazı da çıkardığıma göre sizlere Piksel'i takdim edebilirim. Bu ay dedik biraz Türlerin Kökeni'nde uzaklaşalım ama aynı oranda bilgilendirici ve muhtemelen çok da merak edeceğiniz *"Prototip konsollar"* yazısı yazalım. Emre gitti sizler için araştırıp buldu bu hasıraltı edilmiş konsolları. Şu anda 3 değil 13 tane konsolun ve her birine özel oyunların olduğu bir sektörün neden olmadığını merak ediyorsanız, cevabı bu yazıda. İlk Göz Ağrım'a da yüzünü çok sık göremediğiniz Serpil konuk oluyor. Bana en son "hatırlamıyorum kiiii" diyordu ama bakalım son ana kadar hatırlayabilmiş mi İlk'ini.
Bahar nezlesi de olduğuma göre demektir ki bahar gelmiş resmi olarak. O kadar ki Boğaz'a inip sakızlı Türk kahvesi içme planları yapıyoruz. Derginin yanında hep siz mi kahve içeceksiniz! Biraz biz keyfimize bakalım. Tamam, siz de bakın, sağlıcakla kalın...

AYIN ÖNERİLERİ:
- 3-18 Nisan arası *Uluslararası İstanbul Film Festivali*'ne gidilir.
-*Twitter* kullanıcıları benim saçmalıklarımı @volkan_turan'dan takip edebilir.

Pixel Yazıtları



İLK 3 BOYUTLU OYUN

Teknolojinin bağrından kopup gelen kıymetli OGZ okurları, oyun dünyasındaki teknolojik ilerlemenin coştuğu şu günlerde, köşemize uygun olarak zaman boyutunda tam tersi istikamete gidiyor ve şu an oksijen gibi soluduğumuz 3B teknolojisinin dibine iniyoruz hep beraber. İşte karşınızda üç boyutun kökleri:

İKİ DE YETMEZ ÜÇ TANE…

1980 yılında, zamanın ünlü programcılarından *Ed Rotberg*, siyah zemin üzerine yeşil ve kırmızı vektör grafikleri kullanarak 3 boyutlu saydam nesneler kullanan *Battlezone*'u yaptı. Daha önce bu teknoloji basit yazılımlarda kullanılsa da ilk defa 3B bir dünya, bir oyunda kullanılıyordu. Zamanın dinozor oyuncuları (lütfen kimse üstüne alınmasın, öhöm), first-person oynayıp saydam tank ve UFO'lara ateş ederek dünyayı kurtardıkları bu oyundan öylesine etkilendiler ki, onlar için ilk "sanal gerçeklik" deneyimi olan bu oyun beklentilerin de üzerinde bir hızla şöhret basamaklarını tırmandı. Hatta Amerikan ordusu, Atari firmasından kendi tank birliklerinin eğitiminde kullanmak için aynı şekilde bir savaş simülasyonu yapmasını istedi. Ama oyunun gerçek bir savaş malzemesi olmasını istemeyen firma, ordu için yalnızca iki prototip yaptıktan sonra bir daha aynı istekte bulunmamalarını rica etti. *Battlezone* böylece kendi kulvarının dışına çıkmadan, sadece eğlendirmeye devam etti. Yıllar sonra da GameBoy'a bile port edildi.

Gerçek anlamda piksel kaplamalara sahip olan ilk 3B oyunsa, bundan bir yıl sonra Sinclair ZX81'de boy gösteren *3D Monster Maze* oldu dostlar. Gene birinci şahıs kamerasından oynadığımız ve bir T-Rex tarafından kovalanırken labirentin çıkışını bulmaya çalıştığımız bu 16kb'lık oyundaki teknoloji o kadar sınırlıydı ki grafikler yalnızca duvarlar ve dinozordan ibaretti.

VER ALLAHIM VER!

Tabii bu fikir video oyunculuğunda yepyeni kapılar açtı. Yıllar içinde poligon, shading, doku gibi yöntemlerle geliştirilen üç boyut teknolojisi müthiş bir hızla ilerleyerek bugünkü oyunculuğun vazgeçilmez parçası, hatta belirleyicisi oldu.

Şu an bazı oyunlara "bu oyunun grafikleri olmamış" diyip burun kıvıran arkadaşlar, şunu hatırlatmak isterim ki bundan yıllar sonra küçücük veletler tamamen beyin kontrolüyle çalışan hiper gerçekçi oyunlarını oynarken bizim aklımızı yediğimiz 3B'mizle dalga geçecekler. O yüzden bu teknoloji eskimeden tadını çıkarın…

Emre Sümer



EDİ'YLE BÜDÜ YAŞIYOR MU?

Gerçek adları Ernie ve Bert olan bu ikiliyi hepiniz tanıyorsunuz, inkâr etmeyin. Çünkü onlar Susam Sokağı'nın favori karakterleri. Edi tüysüz ve portakal gibidir. Büdü ise kıllı, düz kaşlı ve muz gibidir. Edi'nin biraz saf, Büdü'nün de biraz çakal olduğunu söyleyebiliriz miyiz? Söyleriz. Oldukça zıt karakterlere de sahip olsalar onlar bir takımdır ve aynı odayı hatta aynı hayatı paylaşmaktadır. Altan Erkekli ve Köksal Engür tarafından sesleri aklımıza kazınan bu ikilinin esprilerini büyüyünce tekrar dinlediğimizde, şimdi neden "bu halde" olduğumuzu anlayabiliyoruz. Boğazı acıyan Büdü, Edi'ye "Bir bakar mısın, ne var boğazımda?" der ve Edi "Çok karanlık. Her halde bu yüzden ağrıyor" diye karşılık verir... Bunu hâlâ hatırlayan gençlikten pek fazla bir şey beklememek lâzım :) Özlüyoruz, n'apalım.

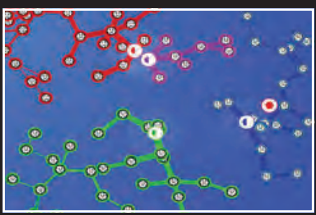




ESKİ VS. YENİ

1997 yılında şanslı PSOne sahipleri Resident Evil CD'sini konsollarına yerleştirdiklerinde ummadıkları bir şeyle karşılaştılar. Bu çoğu insan için yeni bir türdü. Korku ve macera öğelerinin başarıyla harmanlandığı eşsiz bir oyun deneyimi yaşandı o yıl. Oyunun tek handikabı, grafik teknolojisinin hızla alıp yürüdüğü yıllarda ortaya çıkmasıydı. İlk Resident Evil'ın görselliği çabucak eskidi. 2002 yılında Capcom'un resmi sitesinde aniden beliren bir video oyunun tüm hayranlarının yüreğini ağzına getirdi. Spencer Malikânesi bambaşka bir hale bürünmüştü. O sevdiğimiz, piksellerini bildiğimiz karakterlerse korkunç derecede gerçekçi görünüyorlardı. Capcom ilk Resident Evil'ı Gamecube platformuna özel olmak üzere yeniden yapmıştı. Senaryo daha karmaşık bir hale gelmiş, malikâne genişlemişti. Ne yalan söyleyelim, ilkinin tadı ayrı olsa da Resident Evil'ın yeniden çevrimini daha çok sevdik biz. Daha, daha ve daha çünkü…

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

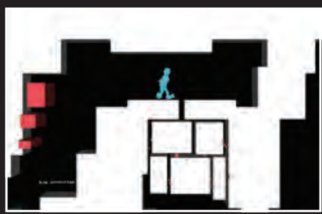


BUGGLE CONNECT

BAĞLA BİRBİRİNE!

İşte size bir büyük kötülük daha yapıyoruz! Saatlerinizi yiyecek, ömrünüzü tüketecek bir oyunu "hedef" olarak gösteriyoruz! "Saldırın" diyoruz! Bakın; bir fotoğrafını bile koyuyoruz (derken polis gelir yakalarmış bizi?)… Lafı uzatmıyoruz; bu oyunu birkaç kez oynadıktan sonra fena halde bağlanabilirsiniz. Çünkü hem çok kolay oynanıyor, hem de başarılı olunması öyle zamana filan bağlı değil. Öncelikle bu oyun online oynanıyor. Yani karşınızda kanlı canlı bir oyuncu var. Bir tarafta siz, diğer tarafta o. Amacınız ekrandaki en çok noktayı ele geçirmek. Noktaların birleşmesi, renkli olan noktalara en yakın olmasına bağlı. İki oyuncu da rakip nereye tıklıyor göremediği için biraz hislerinize güvenmeniz gerekiyor. Örneğin tam ortaya tıklamak çok kötü sonuçlar doğurabiliyor eğer rakip sağ, sol üst köşeye tıklamışsa. Yani oyunun belli bir taktiği yok. En sonunda en çok nokta kimdeyse kazanan da o oluyor. Çabuk tüketildiği için de defalarca oynama isteği yaratıyor. Şu yazılar bitse de bir kaç kez daha oynasam diye sabırsızlanıyorum açıkçası.

http://tinyurl.com/buggleconnect

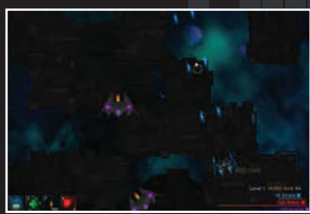


SPECTER SPELUNKER SHRINKS

BÜYÜMÜŞ DE KÜÇÜLMÜŞ

Geçen ay sizlere VVVVVV adında bağımsız bir oyunun incelemesi sunmuştuk. Platform oyuncularının, özellikle de C64-Amiga-Atari tayfasının çok beğeneceğini ileri sürmüştük. İşte yine benzer bir yapımla karşınızdayız (sanki biz yaptık oyunu). Specter Spelunker Shrinks (SSS diyelim) safkan bir platform oyunu ama onu diğerlerinden ayıran çok ilginç bir özelliği var. Oyunda hoplama zıplama var ama bir de ufalma, büyüme var. Bunu Mario'daki mantarı yediğinizdeki gibi bir büyüme olarak hayal etmeyin. Gerçekten büyüyebiliyor veya gerçekten minicik oluyorsunuz platformları aşmak için (çevrenin de aynı oranda büyümesi çok şık). Tabii ki önünüze yine bir ton engel çıkıyor, bunları da birkaç yöntemle geçmeniz lâzım. Çok güzel bir atmosferi var oyunun, müzikleri de akılda kalıcı. Oynanışı çok keyifli olduğu için eminiz ki yakın zamanda klonlarını görürüz. O güne kadar bu "tür başlatıcı" oyuna kesinlikle bir göz atın diyoruz.

http://tinyurl.com/specterss



ENIGMATA 2: GENU'S REVENGE

ONYÜZNBİN KURŞUN YEDİM

İşte beni benden alan, bitirene kadar başından zor kalktığım, klasikleşecek kadar iyi bir shoot'em up. Artık bu tür resmen doğada yok olma noktasına gelmişken hâlâ bu işe zaman ve para ayıran birkaç gönüllü yapımcı görmek, hele de ortaya çok iyi sonuçların çıkıyor olması acayip hoşumuza gidiyor. Ama Enigmata 2'de bizi bu kadar sevindiren şey "türünün son örneklerinden biri" olması değil. Almışlar klasik shooter metodunu, üzerine uçağı geliştirme özelliklerini yığmışlar; adeta olmuş tam teşekküllü bir tatil köyü! Oyunda kazandığımız paralarla 1-9 arası özelliği gemimize ekleyebiliyoruz. Hızlandırma, şok dalgası, kör edici ışın, bomba gibi şeylerin yanında, ilgili bölüme gelince çok işe yarayan teçhizatlar da bulunuyor. Gemimizi en son civatasına kadar geliştirebiliyoruz yani bu oyunda. İşin güzel tarafı, oyunda kaydetme seçeneğinin bulunması. İnternet tarayıcınızı kapatınca oyun "gitmiyor". Böylece gelişmeye, çok gelişmeye, daha çok gelişmeye, manyak kadar büyümeye devam ediyorsunuz. Bir insan gelişmeye doymaz mı ya? Doymuyormuş işte; biz de yeni fark ettik!

http://tinyurl.com/enigmata2

PİKSELİZASYON

“TÜRLERİN KÖKENİ” DERSLERİMİZ SONA ERDİ. AMA HEMEN ÇIKMAYIN, ANLATACAKLARIMIZ BİTMEDİ, SINAVDA BURADAN DA SORUMLUSUNUZ

-EMRE SÜMER

BEN DOĞARKEN ÖLMÜŞÜM

Atari 2600’ün hayatımıza girmesiyle başladı her şey. Önceden sadece bilgisayar sahiplerinin tadabildiği ve diğerleri için basit bir arcade kültürü olan oyunculuk, Atari 2600’le büyük ve kompleks bir sektör haline geldi. Ve yıllar içinde Sega, SNK, Bandai gibi unutulmayan şehitler veren müthiş bir konsol savaşı başladı…

İşte bu müthiş mücadele, tarihe unutulmayacak konsollar kazandırırken, aynı zamanda kimsenin fark edemeden yok olup gittiği konsollar üretilmesine de sebep oldu. İşte bu ay hep beraber bu zavallı savaş çocuklarını, prototip konsolları inceleyeceğiz:



APPLE IPLAY

Apple tarafından Playstation ve Xbox kapışmasına yeni bir katılımcı olarak tasarlandı. Daha sonra Apple’lar için uygun bir el konsoluna dönüştürülmesine karar verildikten sonra proje tamamen iptal edildi.



ACTION ENTERPRISES GAMEMASTER

Active Enterprises tarafından planlan bu el konsolunun NES, SNES, Sega Genesis, Game Boy, TG-16 ve Atari Lynx oyunlarını çalıştırması planlanıyordu. Bu fikir tabi ki 1991’de imkansızdı, o zamanlar bu konsollara emulator bile yapmak çok zordu. Sonuç olarak da proje rafa kaldırıldı.

ATARI 2600 PROTOTİPLERİ

Atari Game Brain: Kasetleri değiştirilebilen ilk ev konsolu. Oyuncular ister yön topuzu, ister yön butonlarını kullanabiliyordu. Oyunlarda Chip sistemi bırakılıp, programlanabilen ROM’lar kullanılmaya başlanınca üretiminden vazgeçildi.
Atari 2000: 2600’un ilk prototipi. Test amaçlı kullanıldı ve 2600’un çocuklar için olan versiyonu olarak planlanmıştı. Joystickleri konsola gömülüydü, ama bu joystickler kırıldığı zaman konsolu sonunun geldiği anlamına geliyordu. Hala inter-



nette birkaç tane dolaşmaktadır.
Atari 2500: 2000 gibi gömülü joystick’ler içeriyordu, ama 2000’den farklı olarak joystickler döndürülebilen topuzlar şeklindeydi. Bu sebeple Pong ya da yarış oyunları gibi sınırlı sayıda oyunu oynamaya elverişliydi.
Atari 2700: Atari 2600’ün kablosuz joystickler içeren bir üst modeli; ama daha sonra Atari 2600’a kablosuz joystick’ler üretildiği için piyasaya sürülmedi.



ATARI COSMOS

İlk kartuşlarla çalışan el konsolu. Sadece dokuz oyun seçeneği içeriyordu ve holografik grafik sistemi kullanıyordu. Aldığı olumsuz yorumlar yüzünden piyasaya sürülmedi. Şu an yalnızca iki tanesi çalışır durumda olmak üzere toplam beş tane mevcuttur.



ATARI JAGUAR DUO

Atari’nin, Jaguar’la Jaguar CD konsollarının kombinasyonu. Bu sayede oyun sayısının 100’ü bulması bekleniyordu ve test aşamasında da kullanılan birçok yeni oyun mevcuttu. Fakat Jaguar CD’nin satışlarının oldukça düşük olmasının ardından üretiminden vazgeçildi.

BANDAI HET

Laptop’a benzer bir dizayna sahip, SNES oyunlarını çalıştıran el konsolu. Oyun fuarlarında sergilenmek üzere birkaç adet üretildi fakat daha sonra Nintendo’nun GameBoy satış politikasına uygun olmadığı gerekçesiyle vazgeçildi



CAMERICA EXPRESS

Biederman Design Labs tarafından üretilen el konsolu. NES oyunlarını taşınabilir bir platformda oynatması planlanıyordu. Nintendo’nun lisans için istediği koşullara uymadığı halde üretimi sürdü, fakat daha sonra davayı Nintendo kazandı. GameGenie’nin üreticisi olan bu firma, konsolu piyasa yüzü göremeden kepenkleri indirmek zorunda kaldı.



“ EVE ”

2004 yılı E3’ünde küçük bir palmtop PC duyuruldu: “ EVE ”. Temel amacı oyun oynamak olan bu konsolda ayrıca her türlü medya dosyasının çalıştırılması planlanıyordu. Kurulu bir Windows XP işletim sistemi bile mevcuttu ve PC oyuncularına uygun olarak yön butonları ve analog kol ikilisi konsola yerleştirilmişti. Konsol SIM kart korumalı sistem içeren oyunları çalıştıracak ve böylece korsancılığın önünü alacaktı. Ama bu sistem oyuncuların daha önce kendi PC’leri için almış olduğu oyunlara tekrar para ödemek zorunda bırakacağı için yoğun tepki aldı. Konsolun 2005 sonunda iptal edildiği resmen yapımcı firma tarafından duyuruldu.

GAMEPARK XGP

Koreli Gamepark Holdings firmasının üç farklı model içeren bu el konsolu. Firma yetkilileri amaçlarının Sony ve Nintendo’yla çekişmek değil, alım gücü daha düşük ve daha basit oyunları

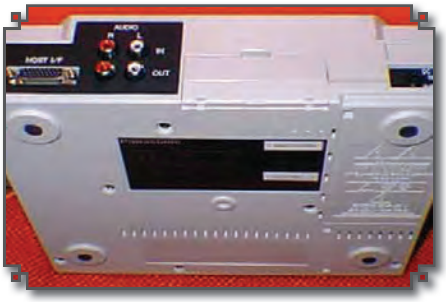


tercih eden oyuncu kesim olduğunu dile getirdi, ama Gamepark XGP, firmanın 2007'de iflasını ilan etmesiyle tarihe gömüldü.



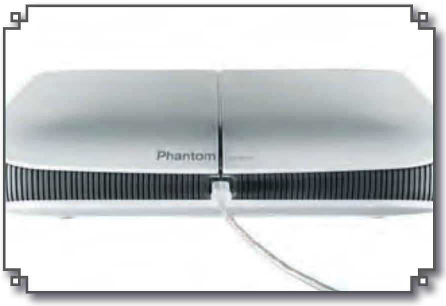
INDREMA L600

L600 konsolu Linux'le çalışıyordu ve konsolun ayrıca VCD ve DVD izletmesi, MP3 çalması, internet tarayıcısı olarak kullanılması, video kaydetmesi planlanıyordu. Üretici firmanın 2001'de konsolu tamamlamak için 10 milyon dolara ihtiyacı olduğunu duyurup hemen ardından batmasıyla bu konsol son buldu.



M2

M2, 3DO'nun 32-Bit upgrade'i olarak üretilmişti Hem kendi başına hem de öteki 3DO makinelerine eklenti olarak satılması planlanan bu konsol, 1997'de tam 100 milyon dolara Panasonic'e satıldı. En ilginciyse, bu projeye astronomik bir rakam ödeyen Panasonic firmasının bu konsolu, aynı yılın sonunda piyasaya bile sürmeden üretmekten vazgeçmesi oldu. Konsol gene de Konami'nin beş oyunu için Arcade sistemi olarak kullanıldı. Daha sonra oyun piyasasından tam olarak çekilen M2 konsolunun teknolojisi şu an hala Japonya'da kahve makinelerinde kullanılmakta.



PHANTOM

Herhangi bir kaset, CD ya da DVD girişi olmayan bu konsolun, internete bağlanılıp download edilmesiyle şimdiye kadar çıkmış ve çıkacak olan bütün PC oyunlarını çalıştırması bekleniyordu. Oyuncular oyunları Phantom'la internete bağlanarak indirebilecek, her türlü güncelleme ve eklenti derhal konsollarına otomatik olarak yüklenilecekti, ama bütün oyunlar hafızada depolandığından, hafıza dolunca bazı oyunlar silinmek zorunda kalınacak ve bu sebeple oyuncu aynı oyunu tekrar oynamak isterse indirmek için tekrar para ödemek zorunda kalacaktı. İlk olarak 2004 yılı E3'te boy gösteren konsolun beş yıldır piyasaya sürüleceği dedikoduları devam etse de konsolun tam olarak iptal edilmesi an meselesi.



RED JADE

Ericsson'un üzerinde 10 milyon dolar harcadığı bu el konsolu, kablosuz bağlantıya, DivX, MP3 oynatıcıya ve PS One'daki kadar kaliteli poligon grafik sistemlerine sahipti. Piyasaya sürülmeye hazırlanılırken, mali kriz yaşayan firma konsolu kapı dışı etmek zorunda kaldı.



TAITO WOW WOW

Taito'nun Tokyo Expo'da gösterilen 16 bit'lik makinesi. Genesis kapasitesinde bir konsoldu. Oyunlar hem CD olarak satılıyor hem de internetten indirilebiliyordu. Birkaç tane test aşaması yaşasa da Taito daha sonra projeyi iptal etti.



NINTENDO SNES CD

Farkında olmadan efsanevi Playstation'ın doğuşuna sebep olan bu konsol, Nintendo'nun ilk defa konsollarında CD kullanmaya karar verip, SNES için bir CD eklentisi çıkarmak istemesi sonucu ortaya çıktı. Bu eklenti için Philips ve Sony'le görüşen firma, daha sonra kararından vazgeçip gene kaset kullanmaya devam etti. Bunun sonucu olarak da SNES CD yalnızca birkaç adet prototipi üretilmiş bir konsol olarak kaldı.

SEGA VR

SEGA, 90'ların başında oldukça popüler olan



" Virtual Reality " kavramını Genesis'ler için bir eklenti olarak kullanmaya karar verdi. First Person oyunlarda kullanılacak bu sistem, kullanıcının kafa hareketlerini algılayarak karaktere yön verecekti. 1993 fuarlarında dört oyunla tanıtıldı. Fakat kullanıcıların etrafı göremediği için kendilerini yaralamasından korkan ve kullanıcılarında yan etkiler görülmesinin ardından, SEGA bir yıl sonra projeyi geri çekti. Hala birkaç adet prototip bulunmaktadır.



SEGA NEPTUNE

Sega Saturn'den önce çıkması planlanan Genesis ve 32X kombinasyonu. Firma daha sonra konsolun Genesis kadar sevilmeyeceğini düşünüp seri üretimi durdurdu. Çalışır durumda birkaç prototip hala mevcut.



ULTRAVISION

Bütün Atari 2600, Intellivision, Colecovision ve kendi oyunlarını oynatması planlanan konsol. O zaman için bu müthiş fikir, konsolun kendi ekranı olmasına rağmen büyüklüğü ve hantallığı sebebiyle rafa kaldırıldı.

VE DİĞERLERİ...

Üzülmeyin, hala internet üzerindeki açık arttırmalarla bu konsolları alma şansına sahipsiniz. Tabi birde bu prototipler kadar şanslı olmayan, yalnızca çizim ya da iç donanım olarak kalmış konsollar da var: SNK'yı Atari'nin tecrübesiyle birleştirip ev konsolları pazarına sokmak için planlanan Atari Mirai, biri joystickler öteki yazılım üreten iki İngiliz firmasının ortak projesi Konix Multisystem, Atari Jaguar'ın bir üst versiyonu Atari Panther, download edilebilen PC oyunlarını oynatabilen el konsolu Nanogear, 3DO ve Atari kombinasyonu AT&T 3DO, Dreamcast üretilince vazgeçilen Bandai&SEGA ortak yapımı Sega Blackjack gibi konsollar ve SEGA, SNK, NEC gibi birçok firma, bu acımasız konsol savaşlarının kurbanı oldular. Bu sebeple günümüzde geriye hala savaşan üç firma kaldı: Sony, Nintendo ve Microsoft… Bakalım bu amansız savaşta piyasadan çekilme sırasının kime geldiğini tıpkı eskiden olduğu zaman gösterecek.

İLK GÖZ AĞRIM

-SERPİL ULUTÜRK

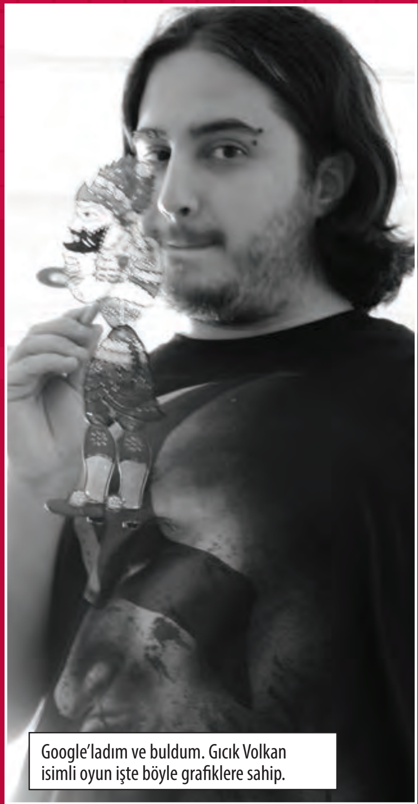
ADINI BİLMEDİĞİM GEMİLİ OYUN

Bugünün eninde sonunda geleceğini biliyordum... Derginin ilk sayısından beri adını anımsamaya çalıştığım ama bir şekilde babamın kucağında oynadığımdan başka hiçbir detayına doğru düzgün ulaşamadığım o oyunu bulmak için MobyGames'in altını üstüne getirdim. Ama yok... Hatırlamıyorum... Hatırlamıyorum dedim Volkan ya!... Tamam, peki yazıyorum.

Tek bildiğim bir uçak gemisinden havalandığımız, pıtır pıtır bombalar yağdırdığımız, uçaksavarların boss olduğu, denizin simsiyah göründüğü, geminin kocaman olduğu, uçağımız vurulup o simsiyah denize düştükçe o kocaman gemiden yeniden havalandığımız... Evet, tamam, çok eğlenceliydi, sırf oyunu oynamak için "son ders bedendi" bahaneleri uydurmuşluğum da olabilir belki, tamam. Ama kötü bir hafızam var işte, o güzelim oyunun ismini hiç hatırlayamıyorum. Ya da ben yanına koşup kucağına tırmandığımda babam çoktan başlamış oluyordu oynamaya da o yüzden hiç göremedim o ismi, bilmiyorum. Fakat bu hikâyenin sonu bir psikiyatr koltuğunda bitecek diye korkuyorum. Ne bileyim, Nazlı'nın saçını çekerek giriştiğim ilk ve tek kavgamın beni nasıl da mutlu ettiğini sonunda itiraf ettiğim bir yazı yazmak istemiyorum (anam!).

İsmini bilemediğim ama bundan böyle *Gıcık Volkan* olarak anacağım ilk göz ağrım olan oyunun hayatımdaki izleri çok kalıcı olamadı. Çünkü kısa süre sonra komşumuzun çocuğuna, elde bir tüfekle televizyona ateş edebildiğimiz (normalde biz değil, çocuğun ateş etmesi gerekiyordu da... ben saç çekmede uzmanlaştım o arada) bir atari alındı. Vurduğumuz neydi hatırlamıyorum ama o tetiği çektiğimde televizyon ekranında bir şeyleri değiştirebildiğimi görmek büyüleyiciydi gerçekten. Gerçi bu durum sadece bizim için değil, anne babalarımız için de geçerliydi sanırım çünkü o tüfeği ele geçirmek için epey bir sıra beklediğimizi hatırlıyorum. Ayrıca, eskiden yanına on metreden fazla sokulmamıza izin vermedikleri okey masasını bize bırakıp televizyon karşısına dizilmeleri hiç de olgun bir davranış değildi bence.

Evet, ilk göz ağrım olan iki oyunu da hatırlayamayıp bir tek okeyden bahsettiğime göre buraya da resim olarak kırmızı 8'li koyarım artık herhalde. Bilmiyorum, zor durumdayım, Google'dan *Gıcık Volkan* diye aratınca nasıl görseller çıkıyormuş, bir bakayım bari.



Google'ladım ve buldum. Gıcık Volkan isimli oyun işte böyle grafiklere sahip.





DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Sinan: Tubeeek koş koş koş koş...
Tuğbek: Noldu?
Sinan: Koş olm koşş bize yürü..
Tuğbek: Ya çekiştirmesene be noldu niye gidiyoz...
Sinan: Yaaa yürüsene sen süper süprizim var
Tuğbek: Alla alla yaa... Tamam çekme geldim ha ne göster hani?
Sinan: İnanmicaksın valla...
Tuğbek: Neye inanmicam bee
Sinan: Bak Commando'da yüzbini geçtim...
Tuğbek: 100.000'i mi geçtin!!!
Sinan: Yaa sonra inanmazsın diye durdurdum kartuşla hazır ol açıyorum, daha da canım var.

(Kısa bir sessizlik anı)

Sinan: Tubek, anladın di mi? Yüz bin diyorum be!! Dur göstericem.
Tuğbek: ...
Sinan: Bak bak bak skora bak
Tuğbek: ...
Sinan: Gördün mü?
Tuğbek: Gördüm
Sinan: Süper di mi?
Tuğbek: Hııı... Ben de bişi göstercen sandım. Gidiyom ben.
Sinan: Ya dursana gitmesene.
Tuğbek: Üff çok saçma, ödevim var evde, güzel yazı çalışçam.
Sinan: Gel bak ama sana da öğreticem.
Tuğbek: Her skorda koşturma beni deli gibi olur mu?
Sinan: Ya gitme oyun oynayalım
Tuğbek: Allahısmaladık Sinan...

(Bir hafta sonra)

Sinan: Nurhan teyze Tuğbek çıkmıyo mu hâlâ yaaa
Nurhan Teyze: Sinancım naptıysak çıkmıyor odasından
Sinan: Ya ama bi hafta oldu hiç oynamıyoruz artık birlikte
Nurhan Teyze: Valla bırak sokağı biz yemek yediremiyoruz. babası yemin etti yarına kadar çıkmazsa yaka paça doktora götürücem, atsınlar tımarhaneye diye, o bile umrumda olmadı.
Sinan: Çok özür dilerim Nurhan teyze hep benim kabahatim.
Nurhan teyze: Yok yavrum bi şey yapmadın sen.
Sinan: Kaç yapmış peki yaklaşmış mı bari?
Nurhan Teyze: Dün bağırıyodu 75.000 yaptım diye ama bugün sesi çıkmadı hiç olmuyo galiba...
Sinan: Tüh..

(Çook gerilerden acı bir haykırış duyulur)

Tuğbek: Yaaapmıışşttıımmmmm!!! Üüüeeeeeee!!!

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
AMA YENİSİ ÇIKINCA OLABİLİR :)







Konami Digital Entertainment B.V.,
Contact: James Anderson
e-mail: jauk01@konami.com
389 Chiswick High Road, London, W4 4AL, UK.
Tel +44 (0) 208 987 5733 Fax +44 (0) 208 987 5734

Cabinet Dimensions (W x D x H): 2,135 x 2,285 x 2,120
www.konami.co.uk

Oyungezer
SAYI: 29 - 2010/ 3

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 2 Şubat 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 4
Bu karabasan caddesinin en garip yanı da satılık milyonlarca şeyin hiçbirinin orada yapılmıyor olmasıydı. Orada yalnızca satılıyorlardı. İşlikler, oymacılar, boyacılar, tasarımcılar, makineciler neredeydi, eller neredeydi, yapan insanlar? Gözden uzak, başka bir yerde. Duvarlar arkasında. Dükkânlardaki herkes ya alıcı ya satıcıydı. Nesnelerle sahip olmak dışında bir ilişkileri yoktu.
Mülksüzler, Ursula K. Le Guin

MAYIS'TA OYUNGEZER'DE



Geçen sayının ayıpları!

- OGZ Casting Ajansı'nda "şöyledir, böyledir" diye ahkâm keserken, sen kalk Mass Effect 2 karakteri Miranda Lawson'un bizzat modellendiği Yvonne Strahovski'yi benzeri diye koy ajansa. Thank you Captain Obvious.

- 360drc'deki mini dosya konusunda alt alta yer alan iki kutunun birinde dünya üzerindeki oyuncuların yaş ortalaması 33, diğerinde 32 yazmışız. Pötükare koyalım derken kafa bir yerlere gitmiş ama…

- Yer Silent Hill, hikâye Shattered Memories. Volkan da anılara dalmış olacak ki Harry'nin biricik, sevgili kızının adını karıştırıp polis memuresi Cybil demiş. Bilmediğinden değil, tırsmaktan olsa gerek.

- Heavy Rain sayfaları titremiş bazı baskılarda, okunmaz olmuş, şişe dibi gözlükler gerekmiş okumaya. Üzgünüz.